Beep

「ドラクエIV」速報第1弾！

3

MAGAZINE FOR GAME KIDS
コンピュータゲーム情報誌●ビープ

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
平成元年3月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻3号通巻53号
1989 MARCH 390円

徹底マスター

●ファミコン
がんばれペナントレース／ハイドライド3／ウィザードリィII〈後編〉

●PCエンジン
ダンジョンエクスプローラ／はにい・いん・ざ・すかい

●メガドライブ
ファンタシースターII〈前編〉／アレクの天空魔城〈後編〉

●パソコン
ピラミッドソーサリアン／ゴーファーの野望／スタートレーダー／どろろ

●ビデオゲーム
ラストサバイバー／ウイニングラン

特集1 ゲーム界サクセスストーリー

今日のゲーム界を創った仕掛人たちの足跡（そくせき）をたどってみよう！

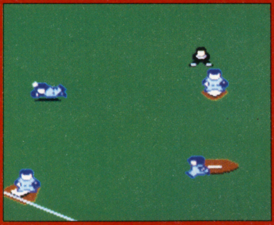
特集2 ヒットゲームのトレンド大研究！

いま売れているゲーム、これから売れそうなゲームのトレンドをさぐる！

年俸をあげると、選手のやる気もアップする野球ソフト、なんて初めてだ。

プロの野球は、打つだけじゃない。守るだけでも走るだけでもない。重要なのは作戦と、チームの能力をフルに引き出してやることだね。「がんペナ」は、それぞれの選手のやる気までもシミュレーション。年俸をあげてやるごとに、選手の能力がグンとアップするしくみだ。誰の年俸をあげるか。オーナーである君の判断力が勝負を決めるぞ。

●ペナントモード、エキサイティングモード、ウォッチモードなど5つのモード●自分のチームをペナントモードで強くして、エキサイティングモードで友達と対戦●試合に勝てば興行収入がもらえる球団経営シミュレーション●外人獲得、選手トレードでチームを強化●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●先発打順や守備位置シフト、コンバートなど自由自在●乱闘は専用画面あり●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●3タイプの打者、投手、解説者←ファインプレー可能●3球場デーゲーム&ナイター●多彩なデモ●「アウト」「セーフ」など声でコール●コナミのキャラ多数友情出演。



※画面は開発中のものです。

なんでもありだ。「がんペナ」だ。

2月28日発売
15種類の音声合成
5,900円

〈当選者のお知らせ〉
コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送って下さい。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)12月15日〆切分の当選者■ファミコンカセット 北海道 古舘健司くん(8) 東京都 関根覚くん(17)ほか8名の方々■テレホンカード 宮城県 大和田貴志くん(15) 青森県 牧野常人くん(14)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報 東京03(262)9110 ダイヤルは正確にね
その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
●ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

KONAMI

ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!

© KONAMI 1989

TM

SYSTEM だから デキル。
SORCERIAN ソーサリアン だから デキル。
今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で
楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！
Sorcerian System
ソーサリアンの
世界が知りたい。
魔法と剣が支配する混沌(カオス)の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であ たを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。
■88SRシリーズ 5″2D（5枚組）
■98F/VM 5″2DD（5枚組）
■98U/UV 3.5″2DD（5枚組）
■X-1turboシリーズ 5″2D（5枚組）
■88VA専用 5″2DD（5枚組）
各9,800円
SORCERIAN
and
●大事なご注意
追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。
もっと強い武器が欲しい。
SOCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1
魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。
■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD
各3,800円
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

Falcom

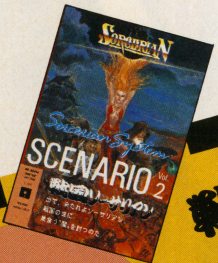
もっと、もっと冒険。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1

15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくというのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐシナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこがれていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

■88SRシリーズ 5″2D
■98F/VM/VX 5″2DD
■98U/UV/UX 3.5″2DD
■X-1turboシリーズ 5″2D
■88VA専用 5″2DD
各3,800円

and



戦国ソーサリアン
日本を救いたい。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2

ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ラインナップ。歴史が苦手な人も勉強？になるというスグレモノ。内容の濃さも、5″2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリュームアップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことができるのか？

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組) ■88VA専用 5″2DD
各3,800円

and

and

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

最強の敵と
戦ってみたい。

SOCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

最強最悪の敵″魔王ギルバレス″。そこにたどり着くまでには、広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップをかわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をしてきて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きるかもしれない。しかし、それでも″魔王ギルバレス″を倒すために、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組) ■88VA専用 5″2DD
各3,800円

●これからの。

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも。？ これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

ウワサのスーパーRPG「ファミコンジャンプ英雄列伝」、感動のサウンドストーリーを君に届けたい。

強力アレンジバージョン4曲、SEエディットバージョン2曲を含むG.S.M.FCシリーズ第2弾！

収録曲

英雄列伝(ARRANGE VERSION)
戦慄のサスペンス(ARRANGE VERSION)
物語の始まり〜出会い〜冒険の曲(ARRANGE VERSION)
筋斗雲(ARRANGE VERSION)
あらすじ(SE EDIT VERSION)
ちかてつ(SE EDIT VERSION)
FAMICOMJUMP英雄列伝(ORIGINAL VERSION)

3大特典
★ピクチャーCD(CDのみ)
★カラー4P豪華解説書、楽譜付
★虹色に輝くミラーステッカー
予約特典：B2サイズ・カラーポスター

CD：D25B0007 ¥2,500
CT：22P50007 ¥2,200
LP：C22B0007 ¥2,200

2/21 ON SALE

SCITRON INFORMATION

G.S.M.シリーズ

★3/21発売 お待ちどうさま、ズンタタ待望の登場！
サイバリオン／ズンタタ――G.S.M.タイトー3――
CD(ピクチャーCD)／¥2,800 カセット／¥2,500
予約特典：B2サイズ・カラーポスター
「サイバリオン」「チェイスH.Q.」完全収録に加え、タイトーサウンドチーム・ズンタタのアレンジバージョンもたっぷり収録！

G.S.V.シリーズ

★2/21発売 やったぜ！ コナミのG.S.V. 発売決定
- サンダークロス30分 カラーHiFiステレオ ￥38×9638 ¥3,800
- 悪魔城ドラキュラ30分 カラーHiFiステレオ ￥38×9639 ¥3,800
- コナミベストセレクション(サンダークロス、悪魔城ドラキュラ、スーパー魂斗羅)80分 カラーHiFiステレオ ￥98×9640 ¥9,800

コナミの新作・名作・人気作を完全収録でG.S.V.化。映像特典として、なんとコナミの歴史的名作ゲームを年代別にそれぞれ別の内容で収録。コナミファン要チェック！

★3/21発売 でてしまうんだよ、カプコンが！
- 大魔界村30分カラーHiFiステレオ¥3,800
- カプコンゲームシンドローム(大魔界村、ストライダー飛竜、ロストワールド)60分 カラーHiFiステレオ¥9,800

■サイトロン無料レンタルビデオマガジン「サイトロン・デジタルビデオプレス」第2号は3月下旬発刊に向けて現在製作中。乞うご期待！

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

SCITRON

PONY CANYON INC. SCITRON&ART INC.

© SHUEISHA 1988 © BANDAI 1988

Fantasy
Adventure
Challenge
Exciting

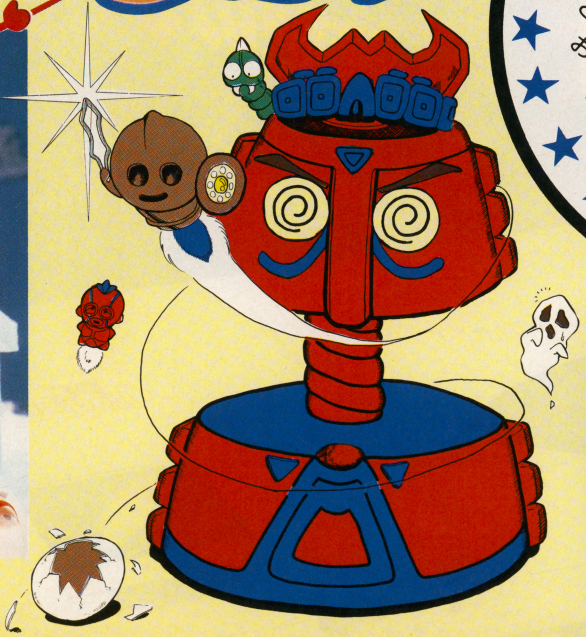
無限の想像力でより楽しい、より優れたゲームをおくるニュークリエイター、フェイスです。FACE

はにいいんざすかい

みらくるじゃぱにーず ぱわーだっ!!

フェイス第1弾は何と、前代見聞、「はにわ」が主人公の360度大回転シューティングゲーム。ユニークで個性的なキャラクター、豊富なアイテム、キレイなグラフィック、カッコイイBGM。どれをとってもカンペキ、5重丸のおもしろさ。いよいよキミの手元へ!

はにい 主人公である、はにわの「はにい」。ゲーム界の新たなヒーローである。



ダルマン 子ダルマンを引き連れ、はにいの行く手をさえぎる敵。

子ダルマン 団体で邪魔するが、なぜか憎めないカワイイ奴。

フェイス フレンドコール
「はにい」や次回作のお楽しみ情報が聞けるゾ。
03(372)8742

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

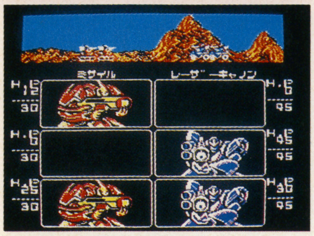
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
NEC
しゃべる!
540メガバイト。
どうだ! 540メガバイトの大容量。
CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。なんと、これまでのゲームの約2000倍。大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。
ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ!
ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターのことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームをしないときは音楽用CDソフトも再生できる。
ソフトもますます快進撃!
ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑!
好評発売中!
標準小売価格4,980円
No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー
好評発売中!
標準小売価格4,980円
FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5か国10人の敵と闘う大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円
天外魔境
©HUDSON SOFT
©RED COM
あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!
今春 発売予定
待ちきれない! 期待のソフト
コブラ(ハドソン)……3月発売予定
CD・ROM² システム
標準価格……¥59,800
CD-ROMプレーヤ・¥32,800
インターフェイスユニット……¥27,000
(システムカード……付属)
PCエンジン(別売)…¥24,800
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
無敵(むてき)のスーパーマシン
ロムロム。
大反響! 絶賛発売中!!
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
PC Engine
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

NEW RELEASE SCRAMBLE FAMICOM

●新作スクランブル

3歳児にもできるゴルフ!?
けんしょう炎には萬金油(タイガーバーム)が良く効くよ。お〜い、虎!
12の道場を制覇しろ!怒りの鉄拳だぁぁぁっ!
邪悪なゴインキアを滅ぼし、ライオスに平和をもたらせヤッピー!!

未来戦士ライオス



SLG

●8月発売
●未定
●パック・イン・ビデオ
●カートリッジ

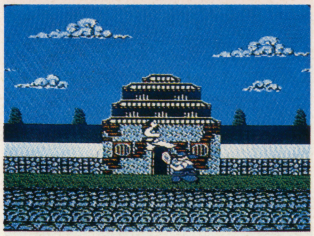
「ランボー」「プレデター」「ナイトライダー」と、立て続けに、ヒット映画や人気テレビ番組をゲーム化してきたパック・イン・ビデオが、今度はオリジナルシミュレーションを発売するんだ。映画ファンの人は、ちょっとがっかりしてしまうかな?

それでは主なストーリーを紹介しようかい? (づっ…) これは惑星暦(わくせいれき)59086年(!)ころに起きたお話で、ディザーバス太陽系にある第8惑星〝ライオス〟は、1つの大陸が広大無辺な海に取り囲(かこ)まれており、全6ヵ国は王を君主とする王国制を導入(どうにゅう)していた。

名王国は、敵国の侵略(しんりゃく)に対抗するべく、太陽エネルギーを応用したパワード・アーマーと呼ばれる高さ15メートルほどのロボットを製造していた。59077年ころ、悪の国ゴインキアの国王は、ライオス征服の野心に燃えて魔手を延(の)ばしていった。そして唯一進攻されていないセシリア王国のヤッピー王子は立ち上がり、平和のために戦うのだ!

といった話が違和感なくおり込まれていて、アニメーション感覚で臨場感あふれる戦闘や、状況に応じてパーツとか武装が変えられるシーンがあり、初心者でも指揮官気分を満喫(まんきつ)できるぞ。

必殺道場破り



ACT

●未定
●未定
●シグマ商事
●カートリッジ

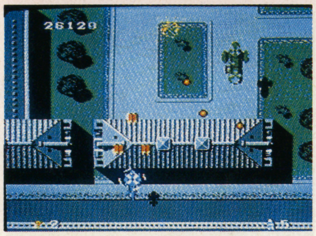
おれの名は陳黒歳。陳家形意拳の唯一(ゆいいつ)の伝承者だ。われわれ一族は代々王宮の指南(しなん)役として名を馳(は)せてきた。しかしそれをよく思わない他流派の人間に、われわれ一族郎党(ろうとう)は暗殺されてしまった。唯一生き残ったのがオレだ。暴利(ぼうり)をむさぼらんがため拳を殺人に使った他流派のやつら。オレは許さない。片っ端から追い出してやる。

この国には全部で12の道場がある。まずは岩鉄入道の道場だ。ヤツは棒術(ぼうじゅつ)の達人だ。しかし、その体格が災(わざわ)いして若干(じゃっかん)動きがノロイ。フッ、オレの敵じゃないぜ。陳家形意拳は、戦った相手の技を盗(ぬす)むことができる、変幻(へんげん)自在の拳なのだ。

鎌(かま)いたち、マダムチャーシュー、仏の昇竜、紅蠍(べにさそり)、熊殺しのタツなど次々に打ち破る。残った流派のやつらが、勢力を広げようとオレのものになった道場へ手を伸ばす。しかし、孤独(こどく)なオレにも仲間がいる。弟子の王(ワン)だ。こいつはオレの期待に応(こた)えて道場をしっかり守っている。残る武闘家は6人。オレの技も磨(みが)きがかかっているから、この国の道場すべてを制覇(せいは)するのも時間の問題だろう。

フィクションだよーん。

究極タイガー



SHT

●7月発売予定
●5,900円(予価)
●CBSソニー
●カートリッジ
●©タイトー

タイトーのシューティングにタイガーシリーズ3部作(?)と呼ばれるものがある。「タイガーヘリ」「飛翔鮫(ひしょうざめ)」「究極タイガー」がそれだ。シリーズ中、最も難易度が高いといわれる「究極タイガー」がCBSソニーから出るぞ!

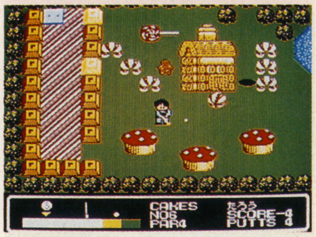
このゲームはかなりハードだが、操作性が良いことや、4種類の強力な武器を選択し、ショットをパワーアップさせるとよりハデな攻撃ができるので、マニアはもちろん、初心者にまで幅広く支持を得たことは、記憶に新しいよね。ゲーセンで硬貨を山積みして燃えていたサラリーマンをよく見かけたもんだ。

移植で気になる武器の種類だが、ほとんど変わりはないようだ。ただ残念なのは、10段階まであったショットのパワーアップが5段階になってしまったことだ。だが、全10ステージ横2×縦251画面、敵キャラ22種25タイプと、かなり忠実に再現されそうなので期待度は高いぞ! 2メガということだし。もちろんコンティニューもある。

単なる蛇足にすぎないが、いっそのこと2P同時にしてはどうだろう?

そして2P側は「至高(しこう)ドラゴン」!?

パット・パット・ゴルフ



SLG

●3月下旬発売
●3,500円
●パック・イン・ビデオ
●ディスク

子供から大人まで、誰もがカンタンに楽しめるゴルフゲーム、それがパット・パット・ゴルフだぁーっ!

実際のゴルフって、道具は高いし、コースに出るのも高いし、ましてや会員権なんていったら1つの財産だもんね。おまけに難かしいし! それがたとえゲームになったとしても、なまはんかのことじゃ、思いどおりのショットは打てないくらいの複雑きわまる操作(そうさ)だったはず。でもこのゲームは、操作がいたってシンプルな、パターゴルフゲームだから、少年少女も安心。コースレイアウトも、ファミコンならではの楽しいコースが5つ。モードは1人用のチャレンジゲームと、2人から4人まで楽しめるストロークゲームがある。ストロークゲームではハンディキャップもつけられるので、腕の差なんて関係なくなってくるわけだね。

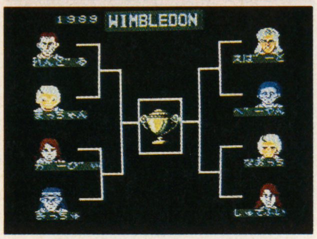
バリバリゲーマー向きとはいいがたいけど、子だくさんの御家庭に最適じゃないかな。

ACT アクション SHT シューティング RPG ロールプレイング ADV アドベンチャー SLG シミュレーション PUZ パズル TAB テーブル A/R アクションロールプレイング A/A アクションアドベンチャー

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

最愛の妻ジェシカのために、ロジャー・ラビットはハートを集めまくる！
占いソフトといっても過言ではありましぇ〜ん
撃って撃って撃ちまくれ!!
君は骨になってもラケットを握っているか!?

ワールド・スーパー・テニス



SLG

●7月予定
●未定
●アスミック
●カートリッジ

テニスって、やっぱりかっくいーよね。あらゆる球技が下手っぴな私にとっては、ただただ羨望の的なのだ。

だだだぁっと走って来てすこぽぉんと打ちかえし、飛散した汗がきらりんこと光る…ぬうっ何故当たらんのだ!?

そんなキミ（私のことか？）でも、目と指を鍛えるだけで、スーパープレイヤーになれる（？）という、テニスゲームがアスミックから出るぞ。

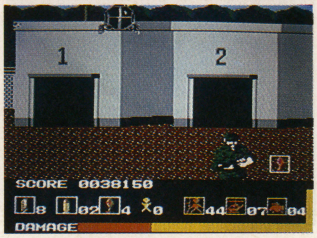
目指せ、グランド・スラマー!!

多種多様な打ち分けが可能な、基本動作システムにより、白熱の試合が、テレビの画面上で展開。そして、有名選手がなんと実名で登場してしまうのだ。これで、あの人と対戦やダブルス、はたまたトーナメントで対決なんて事が実現してしまう訳で、ファンでなくても嬉しくなってしまうぞ。さらに、ゲーム中にアドバイスまで聞けてしまうというほどの凝りよう！

キャラクターは、ゲーム前からポイントを振り分けて、もちろん勝つたびに強くなる。成長状態はパスワードで保存可。友達のソフトで対戦もできる。

国内大会から全米、全仏、全豪、全英とトーナメントを年内に制覇するのだが、キャラは歳を取っていくんだ。

オペレーションウルフ



SHT

●3月31日発売
●5,900円
●タイトー
●カートリッジ

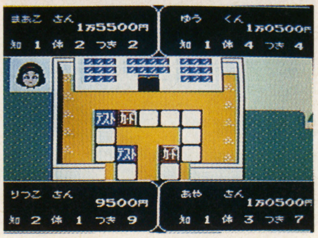
ゲームセンターで〝過激くん〟たちが必死こいてやっていたシューティングゲーム「オペレーションウルフ」が登場しようとしている。

画面上に次々とあらわれる敵を、とにかく〝殺る〟のが目的。本当は人質を救出するのが目的なんだけど、多くの人はそういう本来の目的を忘れて撃ちまくっていたような気がする。雅もヘラヘラしながらやってたしな。

ファミコンになるとどういう操作でどういうふうに撃つんだろうって不安だけど、なつかしの光線銃（アメリカではいまだに大人気）やトラックボール、ジョイパッドにも対応しているようだから、変態的な遊び方もできそうだ。グフグフ。

このゲームってゲーセン版ではやたらうまい外人がいるって評判だったよね。そんな外人に負けないよう、ボクらも将来のために（何の将来だか？）鍛えておこうじゃないか。乞うご期待だな。

爆笑！ 人生劇場



TAB

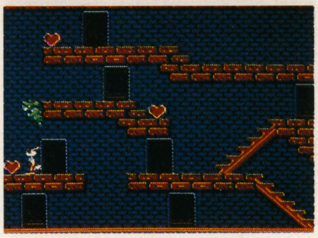
●3月17日発売
●5,900円
●タイトー
●カートリッジ

このゲームはかんたんにいえば〝ボードゲームにあるような人生シミュレーションのゲームをＦＣで作った〟ようなものなのだ。ただこのゲームがほかのゲームと違うのは、より感情移入しやすくするためにプレイヤー自身の好みのキャラクターを作り出せることだ。名前、性別、血液型、さらには髪、目、鼻、口などを選んでいくことができる。自分に似せてもいいし、好きな子ソックリなキャラクターを作るのもいい。

ボードゲームの人生ゲームと違い、イベントはより君たちの身近なものとなっているのだ。そのイベントをうまく切り抜ければキミのパラメーターはドンドンアップしていくぞ。

ゲームの進行は少年・少女編からスタートして、青春編、怒濤編、太陽編と君たちの若さで一通りの人生を経験できてしまう。ここまでくると占いソフトといっても差し支えはない。４人までプレイできるから、接客ソフトとして最適。

ロジャーラビット



ACT

●2月11日発売
●3,500円
●コトブキシステム
●ディスク

フルアニメーションの立体的なキャラクターと、人間のライブ・アクションが見事に合成され、話題を呼んだ大ヒットコメディー映画「ロジャー・ラビット」がゲームとなって早くも登場してしまうのだ！

「なに！ ロジャー・ラビットのゲーム？ ということは、実写の静止画にスーパーインポーズでロジャーとかを描き込んでサンプリングでしゃべるアドベンチャーかっ!?」などと思ってしまったキミ！ ＦＣ版だぞ。

ジャンルは取っつきやすいアクション。ロジャーを操りペンギンやゴリラやドゥーム判事といった、しつこく追いかける敵キャラを、よけたりアイテムで攻撃したりしながら、ステージ上に散らばっているハートを全部集めるとステージクリアだ。アイテムのドリンク（酒か？）を飲むと一定の間無敵。

ステージはギャグ工場というイメージで、コンクリートやレンガ、鉄骨などで構成され、上下に移動するには階段やパイプを使う。縦か横に２画面分スクロールするのが計60面もあるそうだ。昔あった「ポパイ」に近いかな？

タイムリーなだけに映画を見た分、より一層感情移入しやすいぞ。

©1989 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.／KEMCO

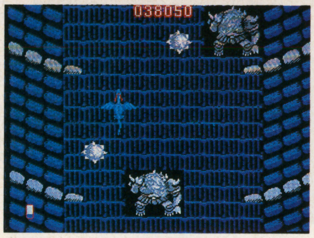
●ＹＡＳさんにいいことお教えしましょう。ありますよ、あります。あれが。きょう体2台の対戦パワドリガ！ その場所はというと、福岡市東区香椎の「スーパーアカトンボ」です。（福岡県粕屋郡・小山隆）

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

グログロシューティングゲームだっ
忍(しの)びは涙をこぼさぬもの……
とっても強そうな囲碁ゲーム！……あれ？
誘拐邪神をやっつけろ、勇者アムル！

●最近ソノシートがついてないけど、ネタぎれですか？（栃木県栃木市・小川努）▼来月号に「ファルコム・スペシャル・メガミックス」がつきます。

ドラゴンスピリット
新たなる伝説



SHT

●3月28日発売
●5,200円
●ナムコⓒ㈱ナムコ
●カートリッジ

御存じ「ドラピス」の続編が、いきなりファミコンに登場だ！

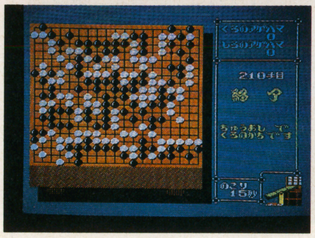
魔王ザウエルは倒れたが、今度は、邪神ガルダが目覚めちゃう。どうしてこう、次から次へと悪いヤツがやって来るのか疑問だが、正義の味方はそんなこと考えない。

主人公は勇者アムルとアリーシャの間に生まれた双子の兄、レイス。妹のイリスがガルダにさらわれちゃったんで助けに行くというワケ。

今度のドラスピには、ゴールドドラゴンとブルードラゴンの2モードがあって、入門編と本編に別かれた親切設計になっている。入門編のゴールドドラゴンは、最初から連射が使えたりして楽なんだが、面数が限られている。やっぱり、ブルードラゴンでなくちゃドラスピは語れないさ！

新しくアイテムも増えて（隠しアイテムもあるゾ）パワーアップの「ドラスピ」、これは間違いなく「買い」だね。

早打ちスーパー囲碁



TAB

●3月3日発売
●5,900円
●ナムコⓒ㈱ナムコ
●カートリッジ

とっても強そうな名前の囲碁ゲームである。あれ？「囲碁ゲーム」っつーのも変だな。もともと囲碁はリッパなゲームなんだしィ。これでは「頭痛が痛い」というのと変わらんのでは？

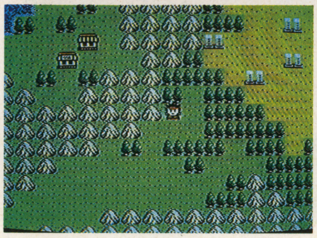
まぁいいや。とにかく、早打ちで、スーパーな囲碁ゲームの登場だ！

「早打ち」というのは、対局時間を設定できるということ。「スーパー」というのは、「まった」、「仮打」などの実戦さながらの多彩(たさい)な機能があるということなワケだ！

ゲーム内容は、「対局道場」、「順位戦」、「本因坊戦」の3つに分かれる。「対局道場」では自分の好きな状況を設定でき、2人プレイもできる。「順位戦」は、初心者向け、1〜10級の級位を争う勝ち抜き戦。上級向けの「本因坊戦」は初段から本因坊まで。

「初心者から上級者まで」というキャチフレーズがぴったりな、本格囲碁ゲームなワケだ！　あれ？「囲碁ゲーム」？

じゃじゃ丸忍法帳



RPG

●3月下旬
●5,800円
●ジャレコ
●カートリッジ

今となっては懐(なつか)しい、あの「忍者じゃじゃ丸くん」のシリーズ3作目は教育ゲームじゃなくって、RPGとして新しく生まれ変わるぞ。はたして、兄貴よりも出世するだろうか!?

ゲームのシナリオは3つに分かれていて、そのどれからでも始められるようになっているんだ。これはちょっと珍(めずら)しいよね。では物語を説明しよう。

なまず太夫(だゆう)から、さくら姫を救出したじゃじゃ丸は修業の旅に出ていた。ひさしぶりにさくら姫の城に行ってみると。殿様に、この国に何か悪い事が起こりそうだという噂を調べるよう頼まれた。こうしてじゃじゃ丸はさくら姫とともに出発したのだった。

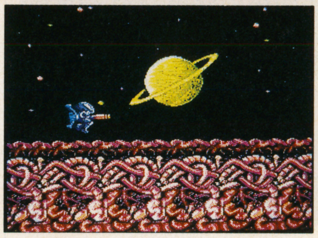
第1章…じゃじゃ丸の育った里で、忍の書という巻物が妖怪に盗まれたらしい。悪用される前に取り返せ！

第2章…江戸で大入道が大暴れ。〝朱の曼陀羅(まんだら)〟があれば倒せるという。いったい、どこにあるのだろう？

第3章…西の国のやさしい竜神様が突然、悪い神になったという噂が広まっている。本当に変わったのか!?

敵キャラ120種と多く、画面はドラクエタイプで親しみやすい。一風変わったコミカルRPGになりそうだ。

アバドックス



SHT

●6月発売
●未定
●ナツメ
●カートリッジ

最近ホラー映画が流行(はや)っているが、ファミコンにも超ド級グロテスクゲームが出てくるぞ。とにかく画面がとってもグロいのだ。「地獄のインナーウォーズ」というキャッチコピーから察(さっ)することができるように、まさに生物の内臓のようなブキミなグラフィックを舞台にシューティングゲームが展開されるのだ。また、グラフィックのデザイン担当があの植村ただし氏と石川賢氏のダイナミック企画だってんだから驚き。あんな豪快な絵を描く人たちが手がけるのだから納得のいくデキになることは間違いないだろう。

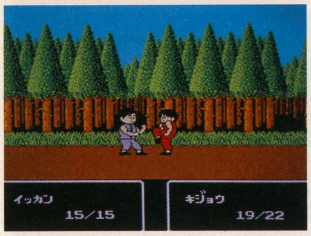
かんじんのゲームのほうはバリバリのシューティングゲーム。現段階でははっきりとはわからないが、革命的なシステムが導入される予定だ。たとえばバリアというものは今までは自機を外の攻撃から守るという役割だけだったが、このゲームでは単に防御だけでなく攻撃することもできるようになっているんだ。現在わかっているニューシステムはこのくらいだが、他にもいろいろあることが予想される。はたして「アバドックス」はシューティングゲーム界に新風を巻き起こすことができるだろうか？

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

今日もどこかでデビルマン
超能力開発養成ファミコン?
早く行きたいドラゴン山
暗闇の中の「何でもあり」拳法ゲーム

●弦エニシ先生のタロット占いは当たったじゃねーか!(大阪市生野区・池田輝政)

天下一武士(仮称)



ACT

●未定
●未定
●ナムコ
●カートリッジ
●Ⓒゲームスタジオ/㈱ナムコ

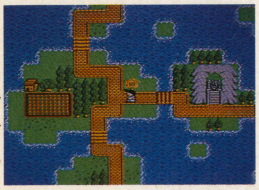
ナムコットが放つ今度のゲームは、1P・2PVS・クエストモードと何でもありの拳法ゲーム「天下一武士(仮称)」。と資料は語っているのだが、この「何でもあり」っつーのが気に入りました。

クエストモードでは、RPGさながら、数々の謎を解き、敵を倒して、主人公が成長していく。この強くなったマイキャラを、1P・2PVSのどちらのモードでも使えるとゆーのだ!

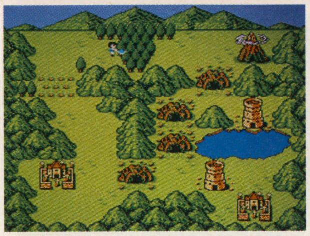
当然、成長したキャラクターは、保存可能だし、メチャメチャいろんな技が、簡単な操作でくりだせるして、言うことなし。

と、まあ、岸千恵子以上に「何でもあり」のこのゲームなんだが、まだ開発中という暗闇の中にいる。いったいどんなゲームになるのかじつはだれにもわからないのが実情だ。

さて、「天下一武士(仮称)」は、拳法界にトドメをさすことができるだろうか?



ドラゴンバスターII 闇の封印



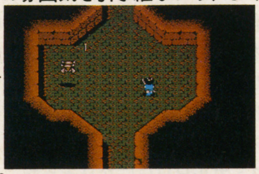
ACT

●発売未定
●価格未定
●ナムコ/Ⓒ㈱ナムコ
●カートリッジ

主人公である勇者カールは小柄な弓の名人。持つものの心の善悪によって発揮される力も変わるという「聖なる剣」。魔物やドラゴンたちがわがもの顔でうろつくこの国を救うには、ドラゴンから「聖なる剣」を奪わなければならない。カールは1人でドラゴン山へ向かっていく。

凶悪なドラゴンから王女セリアを救ったクロービス。美しい王国ローレンスにも平和が訪れた。あの「ドラゴンバスター」から2年、さらにグラフィックが強化されて帰ってきた。しかしこの物語は、前作の主人公クロービスたちの生まれる前、はるか昔の設定となっている。斜め上から見るような視点で描かれ、プレイもかなりやりやすくなったんじゃないだろうか。各ラウンドが大きなマップで表示され、ドラゴン山へ行くまでに山や廃虚、塔などを通過しなければならないのは同じ。

前作の雰囲気を引き継ながら、よりおもしろくなったドラゴンバスターIIに期待。



マインドシーカー

ETC

●未定
●未定
●ナムコ
●カートリッジ

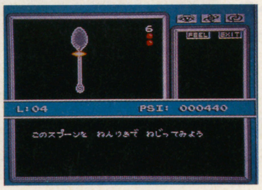
これは、あの超能力者、清田益章の監修によるゲームなんである!

ゲームとは言うものの、これまでのジャンルでは分類できない。なにしろこのゲームは、「プレーヤー自身の潜在意識の中にあるイメージの世界を広げることによって、だれもがもつというサイコパワーの開発から応用までを目的としている」のだ!

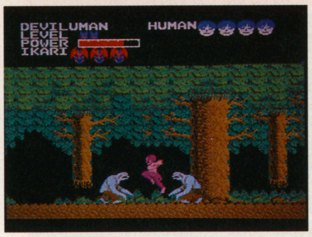
ゲームは「トレーニングモード」と「ゲームモード」の2つのモードで、できている。「トレーニングモード」では、実際に公的研究所で行われているのと同じ方法で、超能力の基本となる、透視、念力、予知の能力をトレーニングする。ここで能力を向上させ、卒業試験にパスすれば、「ゲームモード」に進めるのだ。

「ゲームモード」では、超能力を使った、様々なゲームにトライし、遊びながら超能力のレベルを上げて行く。

清田クンの超能力で、大ヒット間違いナシ!?



デビルマン



ACT

●3月24日発売
●5,500円
●ナムコ
●カートリッジ
●Ⓒダイナミック企画/CIC/㈱ナムコ

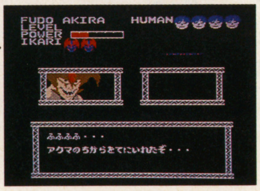
あの「デビルマン」がアクション・ゲームになった。

おじちゃんたちが子供のころは「デービール!」とか叫びながら立ち上がり、その場でクルクルまわって、変身したつもりになってたもんだ。ってなてことはどうでもよい。

主人公のデビルマンこと不動明は、悪魔の肉体と、人間の正しい心を併せもつ悲しいヤツ。魔王ゼノン率いるデーモン一族にたったひとり立ち向うのだった。

ゲームの不動明は、「デビルマン」、「巨大化デビルマン」と2段変身し、巨大化すれば、デビルウイングで、空中戦も可能となる。しかしいくら強くても、人の道を踏みはずしてはいけない。デーモンに捕まった人間を見捨てたりすると、ヒューマン度が下がっちゃう。デビルマンは、アクマでも人間なんだっ!

このゲーム、デーモン木暮とは関係ないゾ。



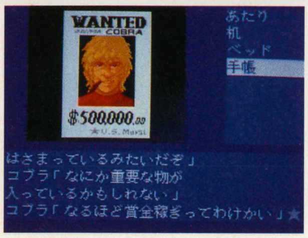
CIでは使用できません

NEW RELEASE SCRAMBLE
MEGADRIVE MARKⅢ

●BEEPのライターはマニアだらけだから、かんたんに書いてあっても、我々素人には難しいので頭にくる！（千葉県成田市・小川文人）

本当にもうすぐです。レコード聴きながら待っててね
アウト！セーフ！よよいのよいっとくらぁ
画面いっぱいに迫る、どあいバトル
読んでからやるか？やってから読むか？

コブラ



ADV

●3月10日予定
●5,980円(予価)
●ハドソン
●CD ROM

幸運なことに、今回はコブラをプレイすることができたぞ。声もいいし、ゲームの出来もけっこうよかったので、バーンとページを使って紹介したいんだけど、来月まで待ってね。

ストーリーはオリジナルじゃなくて、伝説の男、黒竜王をゲーム化したものだ。単行本（集英社ＪＣデラックス）の5巻にあたるからあらかじめ読んでおくと早く先に進めるかも？　読んだことのない人のために説明すると、コブラは宇宙船、クイーンラブ号に展示されている秘宝、「指輪」を盗むため、クイーンラブ号に潜入する。クイーンラブ号の中では、太りぎみの（太り過ぎか）オバサンや賞金稼ぎの妨害をさけつつ、見事に「指輪」を盗み出すことに成功する。だが、そのとき、クイーンラブ号はジゴルという巨大な捕鯨船に飲み込まれてしまう。ジゴルから脱出するためには伝説の竜の道を通らなければならない。はたして、コブラは脱出できるのだろうか？　そして、伝説の黒竜王とは？

山田康雄による粋なセリフと随所に出てくる、アニメ処理もいい味出してる、ハードボイルドアドベンチャー。

©寺沢武一（集英社ＪＣデラックス）

スーパー大戦略

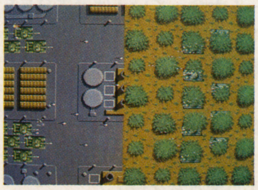
SLG

●4月発売予定
●6,800円(予)
●セガ
●メガドライブ専用カートリッジ

いよいよ、セガ初のシミュレーションゲーム、スーパー大戦略の発売が迫ってきたぞ。シミュレーションゲームで、大人気を誇った大戦略、これのスーパーバージョンだから、セガ人のみんなはついつい期待しちゃうよね。

ゲームのルールは先月号で語り尽くされている（？）ので、ルール以外のところはというと、まずは、グラフィック。ヘックス画面も美しいけど、それ以上に衝撃的だった戦闘シーン。今までの大戦略シリーズの戦闘画面は画面下の真っ黒い背景でちまちまと撃ち合うだけだったのだが、メガドラの戦闘シーンは画面いっぱいを使った大バトル！　背景だってリアルなできでっせ、お客さん。

さらに、16ビットＣＰＵだからコンピュータの思考スピードも速いし、強さだって、8ビットマシンとは段違いなのだ。この続きは来月ばっちしとやる予定だ。あと1ヶ月待っててくれ!!



スーパーリーグ(仮)

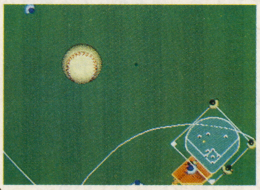
SLG

●3月下旬発売予定
●5,800円(予)
●セガ
●メガドライブ専用カートリッジ

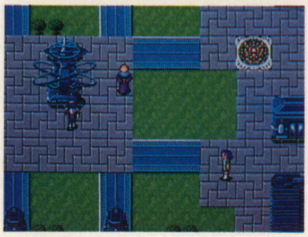
シーズンオフと言えども、選手の皆さんは自主トレに精進（しょうじん）し、来期開幕に向けてモリモリと力を蓄（たくわ）えているワケだが、こちらのメガドラ版スーパーリーグも3月下旬の発売に向かって急ピッチで開発が進んでいるゾ。少なくともジーズンオープン前には必ず出るから安心してくれ。モノホンの野球と一緒に楽しもうぜ。

さて、先月号で問題になっていたコントロール系は、3ボタンパットになった。どうやらゲーセン版というよりは、ファ○スタのような感じになるらしい。グラフィックやサウンドはゲーセン版にほぼ忠実。滑り込みをキメれば“セーブ”って叫ぶし、三振すれば“アウト”って叫ぶのだ。

試合モードには対戦モードとペナントレースモードがあるのだが、対戦モードをするには当然2パッドが必要になってくるワケだ。その他もっと詳しいことが知りたい人は、今月のオススメを読んでね。



ファンタシースターⅡ



RPG

●3月発売予定
●8,800円(予)
●セガ
●メガドライブ専用カートリッジ

みんなもうレコードに収録されたＰ・SⅡの音は聞いたかい？　アレンジされてはいるものの、なかなかカッコイイオープニングテーマだよね。

さて、ようやく全貌が明らかになりつつある(？)Ｐ・SⅡもようやく発売されるぞ。ちょっとオサライのためにもう1度その特徴を書き出してみよう。

★Ｐ・Ｓの世界から約1千年後のアルゴル太陽星系の物語である!!
★主人公ユーシス＋ネイと6人の中から2人選んで合計4人のパーティーを作れる!!
★戦闘シーンは派手なアニメや作戦コマンド、ＡＵＴＯモードなどの新しい要素が盛り込まれている!!
★内臓音源をフルに使ったステレオサウンド19曲＋α!!
★そして、魔法や武器は超能力や科学的根拠に基（もと）き(？)〝ファンタジー〞というよりは、もろＳＦチック!!

とまあ、こんなところだろうか？

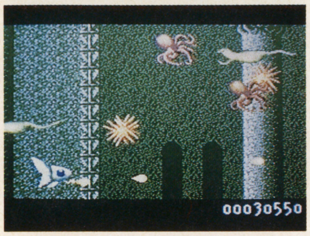
前作とあまり関係ないようだけど、オープニングでアリサとダークファルスの戦闘シーンが回想されたり、バイオモンスターと人間のハーフ〝ネイ〞の存在がなかなか気になるところ。

本当にもうすぐだから、待っててね。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

あの「凄ノ王伝説」が復活！4Mパワーだ!!
弱肉強食5P同時プレイ！
PCエンジンにF-1ゲームがついに登場する！
凝ったグラフィックに映画音楽のようなBGMのムード派シューティング？

ディープブルー・海底神話



SHT

●3月下旬予定
●6,300円
●パック・イン・ビデオ
●Huカード

パック・イン・ビデオの参入第1弾!?「F1パイロット」と同時期に発売するもう1つのゲームは、横スクロールシューティングゲーム。その名も「ディープブルー・海底神話」。深海底を舞台にしたハードなゲームなのだそうな。

ゲームは残機制ではなくて、ダメージ制。ダメージを受けまくるとゲームオーバーになる。自機の武器は光弾からはじまって、渦巻(うずまき)弾、発光弾とパワーアップしていく。

ゲームは全部で4シーンで構成されている。各シーンは通常の戦闘エリアと、中ボス的な存在の「敵の猛攻撃エリア」、そしてボスキャラという構成になっている。ゲームはダメージ制ということもあり、自機に体当たりする敵が多く、それを避けながら進むのがゲームのポイントになりそうだ。

グラフィックもけっこう凝っていて、「澄み切った海の底」とか、「マリンスノーが降り注ぐ不思議世界」といった今までのシューティングゲームとは、ちょっと毛色の変わったグラフィックが売りだ。また、映画音楽をほうふつさせるというBGMも要チェックだね。

ニュータイプのシューティングということで期待しよう。

F-1PILOT

SLG

●3月下旬予定
●6,300円
●パック・イン・ビデオ
●Huカード

パック・イン・ビデオの参入第1弾が、この「F-1PILOT」。PCエンジンでは初のF1ゲームソフトということになる。で、内容はというと、やはりF1グランプリのシミュレーション。

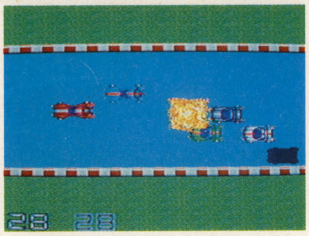
でも、ただ単に走るだけのシミュレーションだったらファミコンにもあるけど、このゲームには凝りすぎといえるほどに凝ったフィーチャーが入っているのだ。

たとえば、チームが勝つことによって成長するといったRPGの要素があるし、リアルなピットインシーンや、ピットボード（これのあったゲームってファミリーサーキットくらいだよね）天候の変化だってある。コースもアップダウンやカーブのR（きつさ）も完全再現。

画面はもちろん3D画面。しかも、ただの3Dじゃなくて、「ドライバーからみた視点の3D画面」なのだ。そしてなんと、後ろからくる車はバックミラーで表示される。

レースは全8戦。予選を好成績で通過すれば本戦に進出できる。本戦は4周もしくは5周。6位以内に入賞すれば次のレースにレッツチャレンジ！という構成になっている。

モトローダー



ETC

●2月25日予定
●5,200円
●メサイア(NCS)
●Huカード

メサイヤレーベルのPCエンジンソフトの第1弾「モトローダー」がいよいよ発売間近。

先月号でも紹介したとおり、マルチタップを使って5人同時プレイ可能なレースゲームだ。コースは、8種類(裏コースもあるぞ）で、障害物競争っぽいノリ。オイルやジャンプ台、スリップゾーンなども設置されていて、多人数プレイをすれば、どんでんがえしの連続。スペシャルアイテムの中には、"グレネード""ボンバー"といった敵車を吹っ飛ばす凶悪なアイテムも用意されて友情をも吹っ飛ばす弱肉強食のゲーム展開も楽しめる。

そんなわけかこんなわけか、さる1月21日、NCS主催でゲーム誌対抗モトローダーゲーム大会が開催された。参加メンバーは、ファミコン通信、PCエンジンFAN、月刊PCエンジン、㊙PCエンジン、BEEPの5誌。ゲーム大会っていえば過去BEEPは、1位か最下位を独走するっていう一発屋パターンだ。

はたして並みいる専門誌にどこまで食い込めるか？

恥も外聞もなくレース結果をお伝えする来月号を待て！

凄ノ王伝説

RPG

●4月27日予定
●価格未定
●ハドソン
●Huカード

「凄ノ王」は永井豪原作の漫画作品のゲーム化だ。

主人公、朱紗(すさ)真悟(しんご)はスサノオノミコトの生まれ変わりだったが、あるきっかけで、破壊神凄ノ王として復活、文明を破壊する。朱紗真悟が気がつくと地球は荒れ果て、3人の凄ノ王が支配するとんでもない世界になってしまっていた。

そんなわけで、凄ノ王を倒し、平和を取り戻すのがプレイヤーである朱紗真悟の使命なのだ。

で、ゲームは、というとドラクエ型のRPG。敵を倒し（敵は色変えなしで100種類以上！ シミュレーションの要素を入れた戦闘シーンはすべての武器や超能力をビジュアル化してる！）パーティを作り（メンバーは総数20人！ しかも、常時入れ替わる！）、イベント（総数200以上！）をこなして進んでいくんだ。アイテムも豊富に100種類以上と、4Mパワーを見せつける作品となっている。

なにはともあれ、PCエンジンの機能をフルに生かした大作になりそうだ。期待して待つよーに！

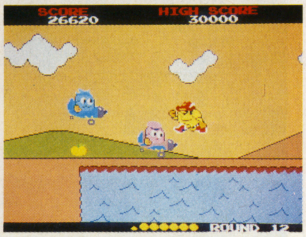
©Kadokawa Shoten・ダイナミック企画

●先月号の特集はつまらないことはないが、別に特集するほどのことでもないような気もする。（大阪市堺市・岡田博史）

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

12人の雀友を倒して、麻雀仙人に挑戦しよう！
エナジーボールで東京を救え！
普通の3Dゲームとは一味も二味も違うだ
あの名作がついに……

パックランド



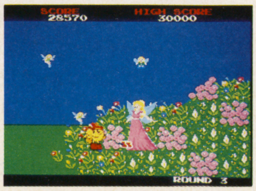
ACT
●未定
●価格未定
●ナムコ
●Huカード
Ⓒ株ナムコ

ナムコのPCエンジンソフト「ワンダーモモ」に続く次回作は何だろうなあ、と思っていたら、これが何んと「パックランド」なんだ。

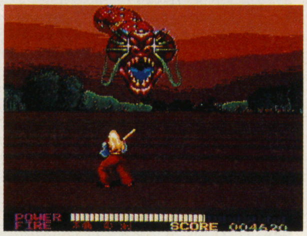
「パックランド」といったらFCでも「スターラスター」の前、オリジナルのビデオゲームは1984年だ。いきなりのレトロ路線！

迷路をあくせく走っていたパックマンが、パックマン一家のご主人様になって、冒険旅行に出発するというもの。パックマンは、迷子になった妖精を「フェアリーの国」に送り届けるためにモンスターをかわしながら町や森、そして山を越えフェアリーの国に向かうのだ。フェアリーの国についたら、女王様から「魔法の靴」をもらい、帰りは空を飛んでミズ・パックマンとパックベビーの待つわが家を目指すのだ。

FC同様、コントロール方法は、2種類選べるから、原作を知らなくても平気だよ。出るとわかるとやりたくなるね。



神武伝承



ACT
●3月下旬予定
●6,700円
●ビッグ・クラブ
●Huカード

ついに「神武伝承」の姿が明らかになったぞ。いままで想像してた“ハリ○ーもどき”とはぜんぜん違った、ニュータイプゲームなのだ。

ストーリーは「YAKSA」の前編にあたる。伊織を操り、もう1人の夜叉である「最空」を助けるのが目的だ。

画面は普通の3Dゲームのようだが、操作は左右移動と攻撃（通常は剣を振る）、ジャンプだけで行なう。

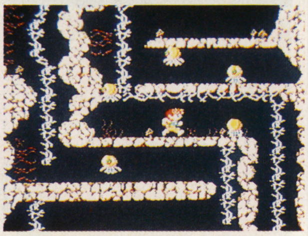
また、画面をバックすることができたり、浮遊する岩の上に乗ったりすることができる。いわば、「源○討魔伝」を3Dにしたような感じのゲームになっている。面によっては浮遊岩をピョンピョンと飛び移らなければならないこともあるので、3Dゲームの弾よけテクニックだけではとうてい先には進めないぞ。

また、アイテムやボスキャラも多数入っている。画面3画面分の大ジャンプができるアイテムや、誘導弾が撃てる剣、剣のパワーが倍増するお守りなどともりだくさん。

ボスキャラも不気味なキャラクターがドドーンと登場するぞ。

新しい物好きにぜひともおすすめしたいゲームだ。

エナジー



A/A
●3月予定
●5,200円
●メサイア(NCS)
●Huカード

「エナジー」というタイトル名から君は何を想像するだろうか？　まさかダイドースポーツエナジーを思い出す人はいないだろう(当然だ)。大方の予想どおり、このゲームのオリジナルはクエーザーソフトのア○○○。きっと名前を変えたからにはそこそこアレンジして“PCエンジンなりの改良”を加えているにちがいない。

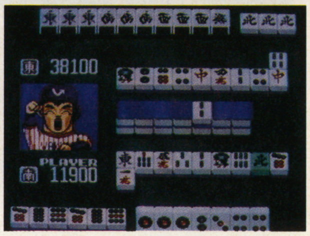
といいながらRUNする。おっと、これはデモ画面かあっ？　東京が妖魔戦軍団に襲われて全滅してしまった！　しかも！　出撃した討魔隊も全滅してしまった。討魔3人衆の「コウイチ」「モモコ」「メガネ」もつかまってしまったようだ。いよいよ最高のESP戦士、君の出番だ。

君の武器はエナジーボール。最初は単発だが4連射までパワーアップ！　アイテムを使えば上に曲ったり下に曲ったりもするぞ。

さあ、妖魔を倒しに地下へ突入だ。つたを伝わって地下深く降りると、そこはもう妖魔の巣。コウイチたちはどこに？

アイテムと情報を集めて地球の危機を救うのだ！

わいわい麻雀



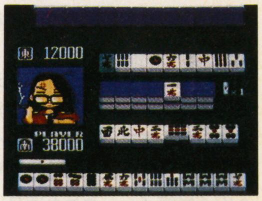
TAB
●3月下旬予定
●価格未定
●ビデオシステム
●Huカード

ビデオシステムといえば、お雀子うんぬんという麻雀ゲームシリーズで有名なメーカーだ。そのビデオシステムがお雀子シリーズのノウハウを生かした麻雀ゲームを出すぞ。

12人の雀友たちを倒して麻雀仙人と対決するゲームだ。この雀友たちはどっかで見たよーな連中で、初級レベルの雀友がアイドルや野球選手など6人、中級がタレントや政治家など4人、上級が博士と司会者の2人。初心者から上級者まで楽しめるわけだね。ちなみに初級レベルの雀友とプレイするときは、麻雀仙人のアドバイスが受けられるぞ。

さらに、このゲームではプレイヤーの手を有利にするアイテムが手に入るたとえば、配牌(はいぱい)時に牌の交換ができる「牌交換券」や相手の手を透視できる「透視メガネ」など、があるのだ。

女の子は脱がないけど（当たり前）麻雀好きの君は要チェックだ！



●セガにいいたい！　ゲーム作りの方向性をまちがっているのではないか。メガ数が増えるのはいいが、もっとゲーム性、ストーリーにも力を入れて！「ファンタシースターII」に期待。（千葉県香取郡・伊藤賢宏）

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

レトロと笑いのゲームパック！
高級なクラブで世界を目指せ！
ニチブツの定番シューティング、ＭＳＸ版で登場だ！
おなじみコンパイルのディスクステーション最新号だ

ディスクステーション第3号

ETC

- ●発売中
- ●1,980円
- ●コンパイル
- ●ＭＳＸ２
- ●ディスク　２枚組

本日発売のディスクステーション第3号の紹介でい。今回も２ＤＤ２枚にぎっしりのプログラムを詰めて発売だぜ！

まずは新作ゲーム３本立て。ＭＳＸ２＋で発売予定の「プロ野球ファミリースタジアム」のホームランコンテストバージョンに「真・魔王ゴルベリアス」の縦スクロールステージ、そして「ぎゃん自己」のデモだ。

つづいてＢＧＶ！　今月は２本立てで、１本は時節柄の、バレンタインデーのアニメーション。可愛くていいぞ。もう１つは不気味な（失礼）顔が回転しながら画面中を埋めつくす「顔魔人マイケオ」だ。これを見たら怖くて眠れなくなることうけあいだぜ！

さらにレトロゲームのコミカルアクションパズルの「ゴジラくん」が入っているし、おまけゲームも「バトルワーカーサム」「小戦略」の２本でさらに充実！　これで1980円つーのは絶対安いよなー。

ついでに、ディスクステーション・増刊春号が来月、３月８日に発売されるぞ。内容はアレスタ、ゴルベのキャラ図鑑やＲＰＧ、ＡＶＧとモりだくさんの３枚組！　こちらも注目！

テラクレスタ

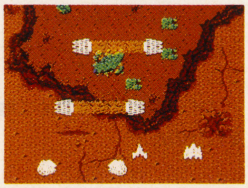
SHT

- ●４月上旬
- ●７,800円
- ●日本物産
- ●ＭＳＸ２
- ●ＲＯＭカートリッジ

あの逆襲のムーンクレスタ・“テラクレスタ”が、ついにＭＳＸ２で登場だよ。テラクレスタは1985年に大ヒットした、なつかしのビデオゲーム。その後ＦＣにも移植されてまたヒットしたのはご存じのとおり。

味方パーツを奪回して攻撃力アップ。５機合体すると無敵の火の鳥に変身だ。さらに分離によるフォーメーション攻撃でパワーアップ！　どんどん強くなっていくようで、じつは使えないフォーメーションもあったりする。そこでどこで効果的にパワーアップしていくかという、戦略的要素を盛りこんだゲームだったよね。

ＭＳＸ２版ではＦＣ版で好評（？）だったフォーメーションデザイン機能も搭載。さらにＦＣ版では再現できなかったエレキング(はさんでくるヤツ)やメガロ（先っぽがとれる大型ミサイル）も登場するもよう。ちょっとレトロっぽいけど、これは期待できそうだぞ。



ザ・ゴルフ

SLG

- ●２月21日
- ●6,800円
- ●パック・イン・ビデオ
- ●ＭＳＸ２
- ●ディスク

ＭＳＸ２では久々のゴルフゲームの登場だ。リアルなシミュレートと３Ｄ画面、そして５種類の多彩なゲームモードで迫るぞ。

まずはＲＰＧ風の味付けがしてある「トーナメントモード」。これは「芸能人大会」、「国内プロ大会」、そして「世界プロ大会」を勝ち進んで行くモードだ。でも、スタート時には貧弱な道具しかないので芸能人大会の制覇もできない。それではどーするかというと、大会の入賞金やホールインワン賞、ニアピン賞などの賞金で、性能のいいクラブやよく飛ぶボールを買ってレベルアップするのだ。そして、また入賞して賞金を得てレベルアップ、大会に優勝して次のレベルの大会の参加費を稼いだらステップアップ！　というぐあいに進んでいく。

対戦プレイモードも充実していて、ストローク、マッチプレイといったおなじみのモードから、ツームストーン、スキンズマッチといったゴルフゲーム初のモードまで用意されている。コースも数コース用意されてるし、個別にハンディキャップもつけられるぞ。

ゴルフゲームのニュータイプとなるか？　こう御期待！

コナミ・ゲームコレクション番外編

ACT

- ●２月中旬予定
- ●4,800円
- ●コナミ
- ●ＭＳＸ２
- ●ディスク

コナミのなつかしいゲームを集めたコナミ・ゲームコレクションの第５弾が出るぞ。その名も“番外編”という、レトロゲーム３本と特別企画おまけゲーム４本の計７本パックだ！

レトロゲームはコミカルアクションゲームの「ピポルス」、カーレースシリーズの「コナミ・ハイパーラリー」と「ロードファイター」の３本だ。３Ｄとトップビューという違いはあるけれど、それぞれ味があっていいゲームだよ。

おまけのゲームは４本あるぞ。まずは「つるりん君」。これは小坊主が和尚さんに見つからないように餅を盗み食いするゲームだ。次に「はいぱーそーめん」。そーめん流しギネス（？）に挑戦する少年をコントロール、流れてくるそーめんを見逃さないように食べるゲームだ。

残りの２本は２人から４人で遊べるパーティーゲーム。「タイトルあわせ」はコナミのカートリッジで遊ぶ神経衰弱ゲーム。もう１つはオセロゲームと５目並べをミックスした「アゴボード」（仮）だ。

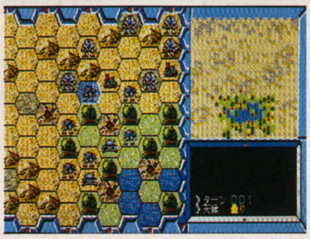
もちろんＳＣＣカートリッジ対応で、いい音出してるよ。

●中国でマンガのパクリとかあるのは知っていたが、ＢＥＥＰまでパクられているのはオドロキ。さすが中国人。なにわの商人もビックリ。（新潟県新潟市・畠直哉）

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

手塚治虫の原作をゲーム化。〝ナツメが通る〟?
ダイナミックプロが企画した、魔法使い少女が主人公のゲームだ
『ニューラル・ネットワーク』って何? とにかく面白いぞ!
88で人気のSFシミュレーションゲームが移植開始だ!

ライトニングバッカス



SLG

●3月下旬
●8,200円(98版)、9,800円(×68版)
●メサイア(NCS)
●PC-98、X68000
●5'D、3.5'D

エルスリードシリーズなどシミュレーションゲームで好評を得ているNCS・メサイヤから、PC-88用に出ているライトニングバッカスの移植版が出るとのこと。

ライトニングバッカスの特徴を説明しておくと、プレイヤー対コンピュータの1対1のモードで、用意された8本のシナリオをキャンペーンスタイルで順に消化していく、戦術級のシミュレーションゲーム。舞台設定は近未来でAD(アームド・デバイス)やFAT(ファイティング・アームド・トレーサー)と呼ばれる、いわゆるパワードスーツ型の戦闘兵器を中心とした局地戦闘がメインになっている。

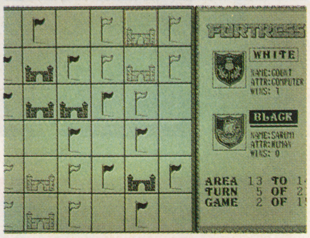
移植に際して大きな変更点はなく、シナリオやユニットなども変わらないようだ。

今回移植される機種はPC-98とX68の2機種。両マシンとも16ビットマシンなので、反応の速さや処理速度の向上などを期待したいところだ。

とくにX68のほうはシミュレーションゲームの数がまだまだ少ないし、グラフィックやサウンドなども考えると待ち遠しい1本だね。

(写真はPC-88版です)

FORTRESS



PVZ

●2月16日
●8,800円
●ビクター音楽産業
●PC-98
●5'/3.5'D

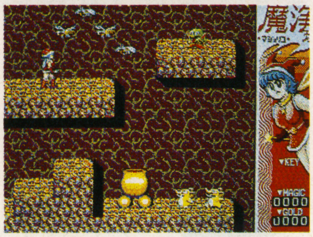
この「FORTRESS(フォートレス)」、いわゆる〝対人、あるいはコンピュータと戦い、コンピュータが戦略を学んで成長する〟タイプのコンピュータ・ボードゲームだ。

などと説明すると、うんざりしてしまう人がいるかもしれないね。だって今までのコンピュータ式ボードゲームの思考方法というのは、打てるすべてのパターンを読んで最善手を決定するというもので、強ければ強いでスピードが遅いし、それこそ何手先まで読めるかというのが強さだったワケだ。

その点このフォートレスの人工知能は〝ニューラル・ネットワーク(神経回路網)〟の学習システムを使用している。基本システムが人間の神経回路網に似ているので経験を重ねるたびに強くなり、全部の手を考えたりしないからすごく速い!

かんじんのゲーム内容は6×6のマスの中に城を建てることによって、白と黒の領主が領土の広さを競うというもの。奥が深い戦略ゲームだけど、ルールは単純なのですぐに覚えられる。上海、テトリスに続く、新たなハマリソフトになるか?

魔浄理子



ADV

●3月下旬
●8,800円
●ナツメ
●PC-88SR以降、PC-98
●5'D

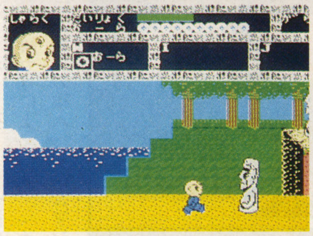
FC、MSXと新作を立て続けに発表しているナツメからネクロポリス以来のパソコンゲームが出てきたぞ。

主人公の魔浄理子(マジョリコ)は同級生サワンサのお母さん・マジョリータに魔法を習っている普通の女子高生(魔法を習ってるなんて、あんまり普通とは思えないけど)。ある日サワンサがマジョリータに止められているのに、鏡にかけてある封印を解いてしまったからさあ大変。封印を解かれたイヤラシーザーがサワンサを鏡の中の淫靡界(インビゾーン)に引きずり込んでしまいました。

サワンサを助けにインビゾーンへ飛びこんだマジョリコを助けてくれるのは、マジョリータが魔法で送りこんでくれるアイテムだけ……。さあ、ぶじにサワンサをイヤラシーザーの手から助けだせるか?

ゲーム中のグラフィックには、マジョリコやサワンサのかなりキワドイシーンがあったりしてなんとなくアダルトゲームっぽいけど、これはかの永井豪氏のダイナミックプロが企画をしているため。独特のノリはファンなら必見のできになりそうだぞ。

三つ目が通る



ADV

●3月下旬
●7,800円
●ナツメ
●MSX2
●ROM

読者のみなさん、〝三つ目が通る〟というマンガを覚えているかな? 10年くらい前に少年マガジンで連載されてた手塚治虫原作のものだ。内容は写楽保介という少年が主人公なんだけど、目が3つある。その昔超文明を築いた〝三つ目族〟の子孫ということで、普段は3つめの目をバンソウコウで封印されてるけど、ひとたび三つ目になるとすごい超能力を発揮するんだ。

その〝三つ目が通る〟がこのたびナツメのMSX2ソフトになったんだ。内容は行方不明になったガールフレンドの和登さんを探しにいった写楽が、三つ目族の謎に巻きこまれていくというストーリーで、横スクロールのアクションアドベンチャーゲームだ。

写楽の基本武装(?)は三つ目によるオーラ攻撃。そのほかにも古代文明がらみの妙な武器を使いこなすぞ。

また、変わっているのはガラクタを集めてアイテムを作ることができること。脳みそトコロテン装置、テンジン鳥などユニークなアイテムをキミは使いこなせるか? 〝東方見聞録〟のナツメらしく、変に切れた味わいのあるゲームだ。

●今年からのBEEPは、いろいろいいコーナーが増えたし、友人も買い始めた。表紙の紙がいいですね。それに新作スクランブルも充実してるし。ビープレスは続けてほしかった。ミスプリも極力なくしてもらいたい。(東京都東村山市・守谷天彦)

プロローグ

人気ゲームデザイナーである○○（好きな名前を入れよう）は、ふと見た雑誌で京本流生け花の高弟である松野愛子に興味をもち、彼女の個展を見るために京都にやってきた。ちょうどよいことに、龍の寺殺人事件で出会ったキャサリンが彼女と知り合いだと聞き、彼女を紹介してくれるようにたのんだのだった。

個展会場で出会った松野愛子は挨拶をすませると、控え室に入った。ところが、もどってきた彼女のようすがおかしい。急に苦しみだした、と思いきやそのまま死んでしまったのだ。死因は青酸カリによる毒物死。だが、彼女は15日に行われる華道大会にも作品を出品する予定だった。自殺するような理由はどこにも見あたらなかったのだ……。

家元制度批判の報復か？ 彼女の実力を妬む者の犯行なのか？ 刈谷警部と協力し、独自の捜査を開始する、キミとキャサリン。だが、そうこうしているうちにも、犯人の魔の手は他の登場人物にも襲いかかる。

とある雪の日、有力容疑者が密室状態の茶室で死体となって発見された。しかも、死因は彼女と同じ青酸カリによる毒殺。さらには第3の殺人も……毒殺であった。複雑に絡まる人間関係に隠されたトリック、謎が謎を呼ぶ！ キャサリンと協力し、真犯人をあばけ！

オープニングデモ。確かこんなシーンが龍の寺でもあったような？

彼女が家元制度を批判している松野愛子だ。第1の被害者だ。

山村美沙原作
京都花の密室殺人事件

京都龍の寺殺人事件から1年数ヵ月……
京都を舞台とし、斬新なトリックで人気の
山村美沙書き下ろしの新作サスペンス
「京都花の密室殺人事件」がいよいよ登場！

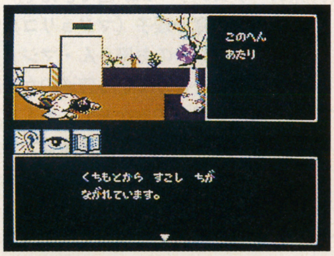
タイトー　2月11日発売　5,900円　©ディスコ／タイト

コマンド

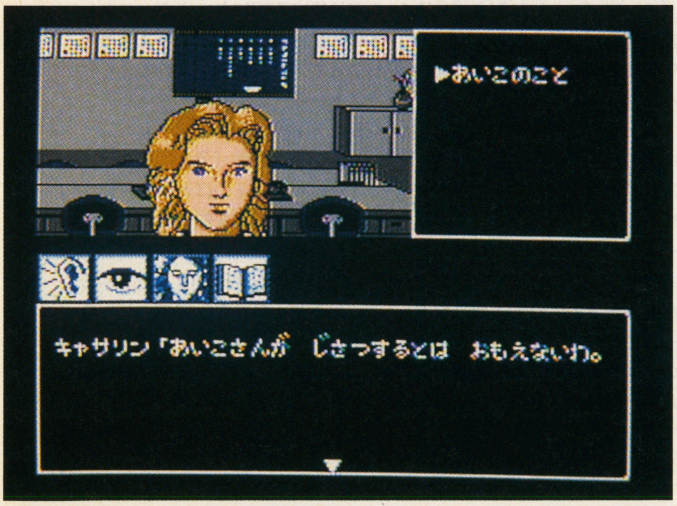
今回のコマンドは全部で10個。「そのシーンで使用しないコマンドはコマンドアイコンに表示されない」ということだ。うーむ、親切設計だね。では各コマンドを説明しよう。

●聞く……証言をとるときに使う。「誰に」、「何の事を聞くか」というサブコマンドが表示される。

●移動……移動するときに使う。「どこに行くか」というサブコマンドが表示される。



いきなり倒れた愛子。外傷はない。どうやら毒殺のようだ。



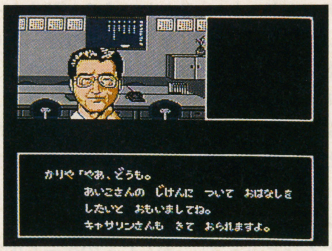
おなじみの方々2。キャサリンは元大統領のお子さんだ。

●調べる……人物や証拠品を、くわしく調べたいときに使うコマンド。通常、「このへん」、「あたり」のサブコマンドが表示される。

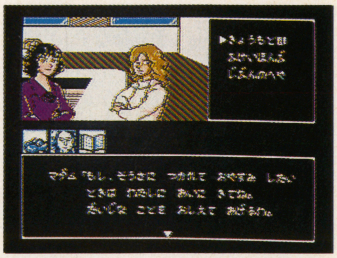
●「このへん」……指カーソルで調べたいものを指定する。シーンによっては2画面のロングスクリーンの面があるので気をつけよう。

●「あたり」……あたり全体を調べるときに使う。そのほかに、具体的なアイテム名の出るシーンもある。このときはそのアイテムについてくわしく調べるコマンドなのだ。

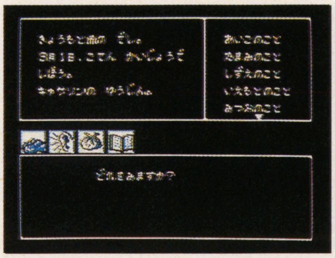
●話す……操作した結果を相手に話すときに使うコマンド。

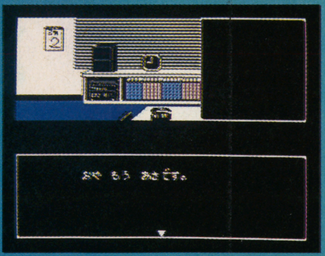
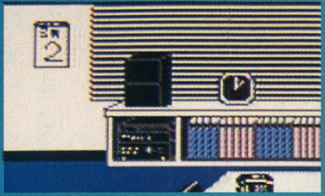
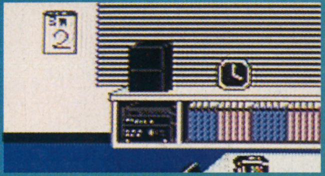
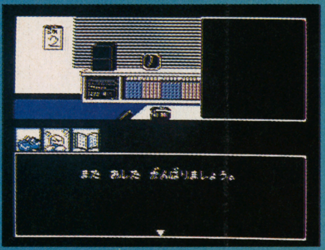


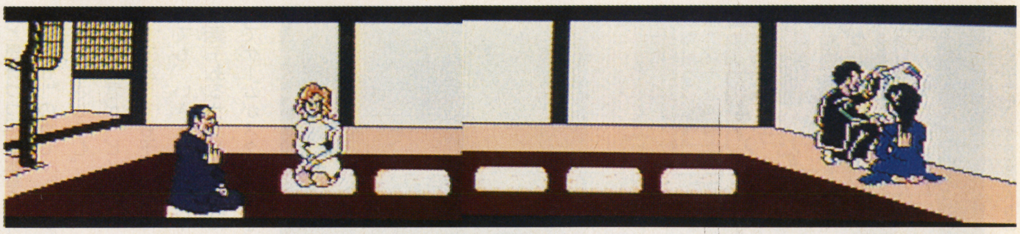
おなじみの方々1。刈屋警部だ。警察の情報を流してくれるぞ。

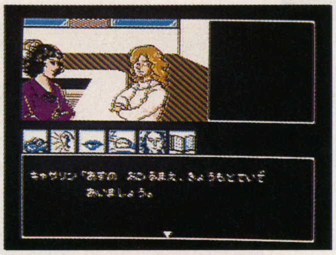

おなじみの方々3。マダムを教えてくれるぞ。

「誰に」「どんなことを話すか」というサブコマンドがある。これを使ったあとは必ずその反応を「聞いて」おこう。
●取る……証拠品を手に入れたり、電話をかけたりするときに使う。「何を取るのか」というサブコマンドがある。
●見せる……持っているアイテムを相手にみせるためのコマンド。「誰に」「何を見せるか」というサブコマンドがある。
●キャサリン……相棒キャサリンの推理や話を聞くコマンド。ただし、重要なことを話してないと「……?」とカタンにあしらわれてしまうぞ。
●考える……捜査結果のまとめをするコマンド。その日の捜査が完全に終わった時点で使うと、次の日に進む。自分の部屋にもどって使用する。
●中断……カフェ・ド・ミサで使用する。パスワードを出力するコマンドだ。
●手帳……これまでの捜査でわかったことを、人物別にまとめた手帳をみる。「誰のことをみるか」というサブコマンドがある。


これが手帳だ。いつでも見ることができるぞ。





これがうわさのタイムチェック。進行状況と時間経過が一目でわかるぞ。


これがワイドスクリーン画面。2画面分あるから見逃しのないように。


こういう約束もされることがある。時間は守らなくっちゃね!

超親切設計

最近はやたら難しいアドベンチャーゲームが少なくなってきている傾向にある。このゲームも難しいところは少ない。まず、使用できるコマンドが少ないこと。使用して有効なコマンドしか画面に表示されないので、「このコマンドがこんなところで使えるんじゃないだろーな」なんてことはなくなった。

また、タイムチェック方式というのもついた。龍の寺では、ある程度捜査が進むと、日にちが進み、新たな謎がわかってくるのだが、今回の花の密室では、カレンダーのほか、その日のうちでの捜査の進行状況を表す時計がついた。捜査が進展すると時計が進み、夜7時になるとその日の捜査は終了したことを表す。ここらへんも親切だね。

でも、親切親切、といっても、ストーリーが決して子供だましなわけではないぞ。密室にしかけられた巧妙なトリックは一筋縄では解けるものではないぞ。アドベンチャーゲームは解いてはじめて喜びを味わえるものだから、みんなが最後までできるようなものじゃないといけない。そういう点でこのゲームは合格!(文/SHOTAN・I)

な、なんと! 有力容疑者が密室状態の茶室で殺されていた!?

ま-、よくぺらぺらとしゃべるお方。いかにも現代っ子だね?

今度は次期家元が殺されていた!? 謎は深まるばかりだ。

やはり、毒殺だった。が、今回の殺し方には謎が残る……。

シロウトでも株がやれるの？

前作の「松本亨の株式必勝学」が売れたそうで、財テクに興味のある人ってけっこう多いんだな、と思っていたら、さっそく第2弾の登場だ。

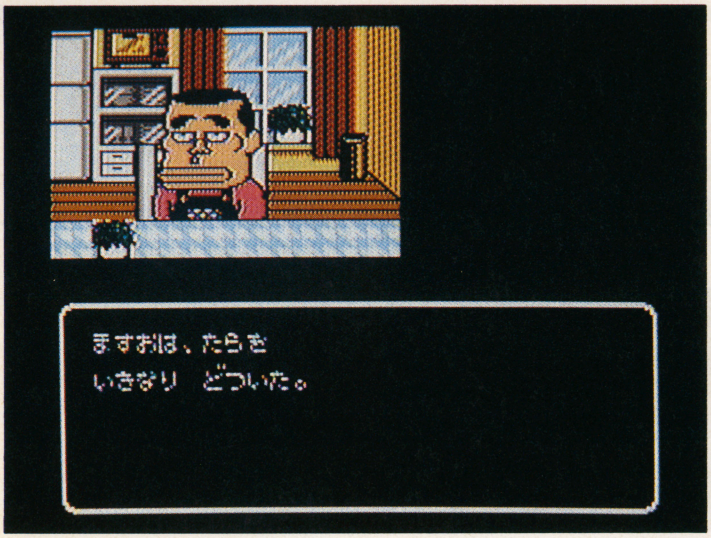
いまコタツの中で、ブッシュ大統領の就任式を見ながらこの原稿を書いているのだが、新大統領の就任でニューヨークの株式が上がるのどうのとテレビでいっている。正直なところ株はよくわからん。

と思いつつ、「松本亨の株式必勝学II」のカセットをファミコンにさしこむ。

たとえ君がヘビメタのロッカーであっても予備校生であっても、いきなりプレイヤーは妻子あるサラリーマンになってゲームがスタートする。

うーん。さすがにきびしい松本センセイ。

男はひたすらカセガねばならない運命なのだ！



こんな息子って、SHOTANみたいでイヤだよね。

松本亨の株式必勝学II

Iよりもぐんと世界が広がって、スリリングな展開にハラハラどきどき。うむ、金儲けはアドベンチャーだ！

イマジニア　3月下旬発売予定　9,800円

そんなことはあまり気にせず先に進もう。

家族ができたら、いきなり松本先生が登場する。先生が言うには、「パートIIには、4つのゴールがある。君がめざすのは、資産70億、レベル70以上のエキスパートクラスだ」というわけで、プレイヤーの肩には、ずっしりと重荷がのしかかる。おまけに、家に帰れば妻が「がんばってね」と声をかけるじゃないか。サラリーマンてつらいのね。

とはいっても、ゲームはもう始まっている。時は金なり。人生は短い。

人生は財テクゲーム

とりあえず、株でも買ってみるか。

買いコマンドをAボタンで選択すると、どーんと株式のボードが画面に広がる。しかも、すべての銘柄がリアルで数も150！

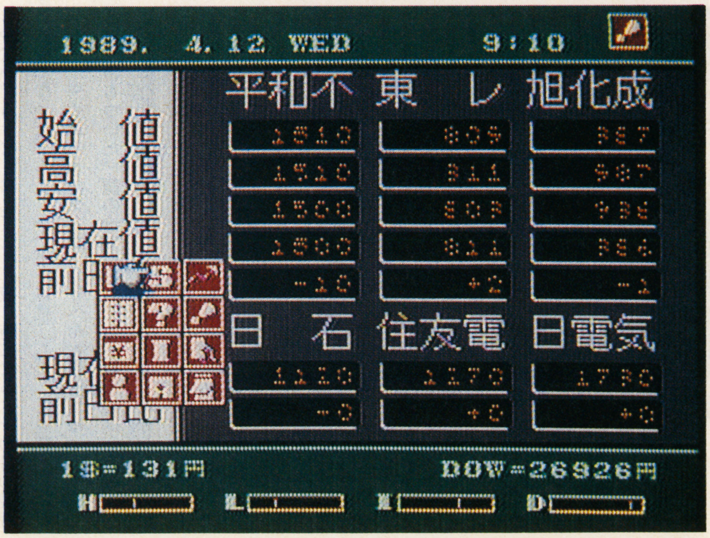
おまけに、株価は刻一刻とホンモノっぽく変動するじゃないか。おお、これぞシミュレーションのダイゴ味。

適当な銘柄を買って、しばらく値動きを見る。だが、売りは今日はやめておいたほうがよさそうだ。

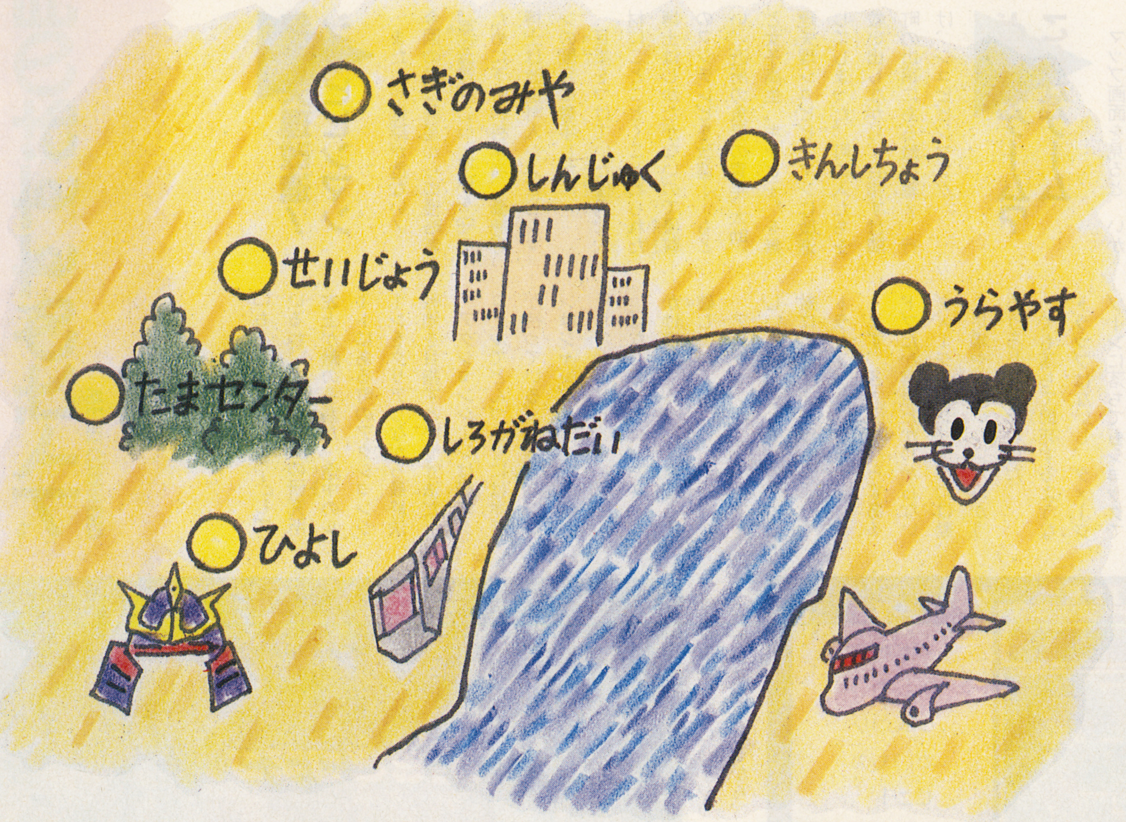
次に資産運用コマンドを選んで、マンションでも買っておくかな。

不動産屋は、たまセンター、うらやす、きんしちょう、ひよし、せいじょう、しろがねだいの物件をすすめてくれる。だが、残念！　おれには買えるだけの金がない。しかたがないので、とぼとぼと帰ることにする。

このまま家に帰るのもシャ



リアルなボード。株はほんとにバケものなのだ。



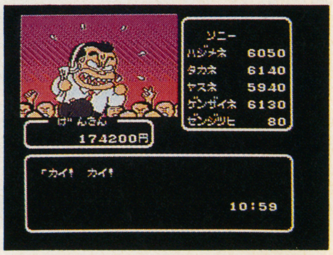
クなので、購入コマンドを選び、適当な街をふらつくことにしよう。

さざのみや、きんしちょうなど8つの街のなかから、とりあえずしんじゅくへ行ってみることにする。

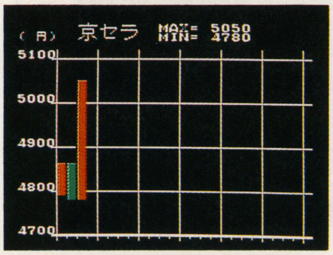
ところがおどろき、なんと街は3D迷路。うーん、まいったなあ、とぼやきつつズンズン進むとおばばの店がある。ここでは、チャートめがね、めんざいふ、ひでんの書が買えるのでとりあえず買っておく。

この迷路、街によって"にんにく"とか"ちからのたね"というアイテムが道に落ちていることがある。

だが、世の中決して甘くはない。他人の家やひったくりの家に入ったら、これらのアイテムはすべてパア。おまけに、歩くたびHPはどんどん減っていくので、ぼやぼやできない。迷路のなかでノタレ死になんていやだよ。



証券取引所の熱気で思わずアツくなりそう。



株価は時間とともに変化する。ホラ、ホラ。

HPの回復は、やくそうやど屋じゃなく、どこかの街にあるボディビルジムや病院でOK。ただし、これらを探すのはひと苦労かもね。

また、学校、遊園地、カジノなどに入るといくつかポイントがアップする。

そして人生ゲームは続く

さんざん出歩いてつかれたので、いとしのわが家に帰ることにする。

だが、サラリーマンはいっときも気をゆるめてはイケナイ。奥さんのきげん度が0になると、彼女はさっさと里帰りしてしまうのである。

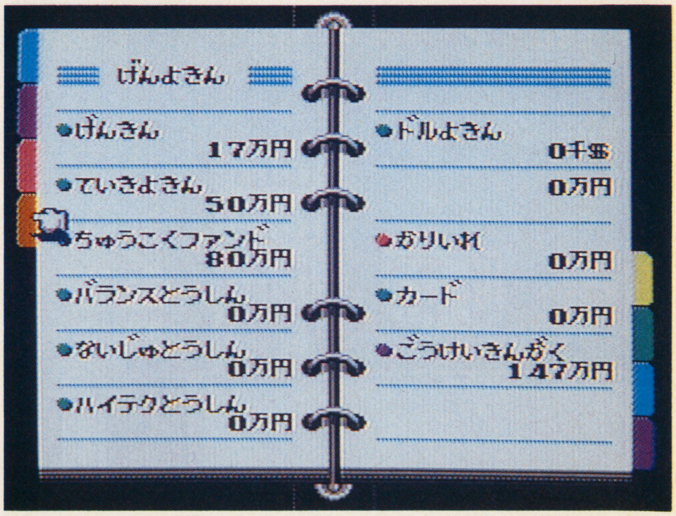
とりあえずヨイショしてみると、ややきげん度アップ。宝石をプレゼントすると最大までアップする。

おっといけない息子もいたんだ。こいつも、よいこ度が0になったら家出してしまうんだった。

せいじょうの家を買うなんて、20年早いね！

とりあえずヨイショすると思わせておいてなぐる。なぐっても、よいこ度がアップすることもあるので、ものは試してみるものだ。

とまあ、可もなく不可もない一日だったが、明日こそはひと儲けしたいものだな。と思いつつ、一日が終る。さあ！ 今日買った株は明日どのくらい値上がりするのかな。



数字はちゃんとシステム手帳にファイルされる。

改造町人シュビビンマン

メサイアレーベルから続々と繰り出されるPCエンジンソフト群。中でも、おすすめがこの「改造町人シュビビンマン」"いくぜ！""いくわよ！"の音声合成もウレシイ元気モノ。

NSC（メサイヤ）　3月18日発売予定　5,200円　Huカード

無理矢理改造！シュビビンマン

またもや地球が危ない！

今回の敵は異星からの侵略者"亜空魔団"だ。地球を守るために下町の科学者、豪徳寺博士は改造町人シュビビンマンの開発に着手した。

目星をつけていた優秀な人材にことごとくことわられた博士はしかたがないので優駿のフジテレビを改造——もとい、近所の魚屋の青年"太助"と女子高生"キャピ子"を無理矢理シュビビンマンに改造してしまった。町の人たちを救い出しながら、目指すは隣町の山頂にある敵要塞！行け、シュビビンマン!!

どんなゲーム？こんなゲーム

マップ画面を見ると、いかにも「ドラゴンバスター」しているね。右下が博士の研究所、左上が敵の要塞だ。途中のルートにある町のアクションシーンをクリアしながら最終決戦地を目指すという寸法だ。

アクションシーンは横スクロールでどんづまりにはボスが待っている。シュビビンマンはジャンプ（Ⅰ）、剣（Ⅱ）、そしてシュビビーム（Ⅱ押しっぱなしの気合弾。ちゃんとかけ声も入るぞ）で難関を突破していく。

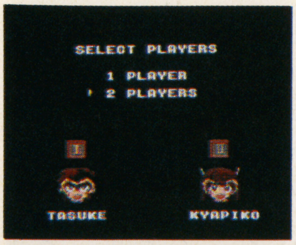
アクションシーンでむずかしいのは、どっちかというと敵にとり囲まれることよりも、トラップ。

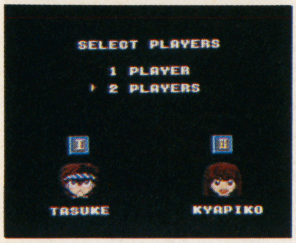
まず、各方面かならずあるドブだか溶岩だかわからないダメージゾーン。そこには動く足場やトゲのついた球がうろうろしているわけだ。

でも落ちて即死するようなトラップはないし、ダメージゾーンに落ちてもショックで一番上まで強制的にハイジャンプで吹き飛ばされるから、たいていは1ダメージですむ。マップを頭に入れればだんだん先に行けるようになるぞ。

敵を倒すとお金が落ちる。お金は博士や町の人からアイテムを買ったり、情報を得るために必要だ。また面クリアしても必ずしも体力全開にならないから、修理のためにも残しておかないといけないぞ。まあ、面によっては体力回復の電池が出るから、マップの行き方しだいでは1回も修理せずにクリアすることもできるぞ。

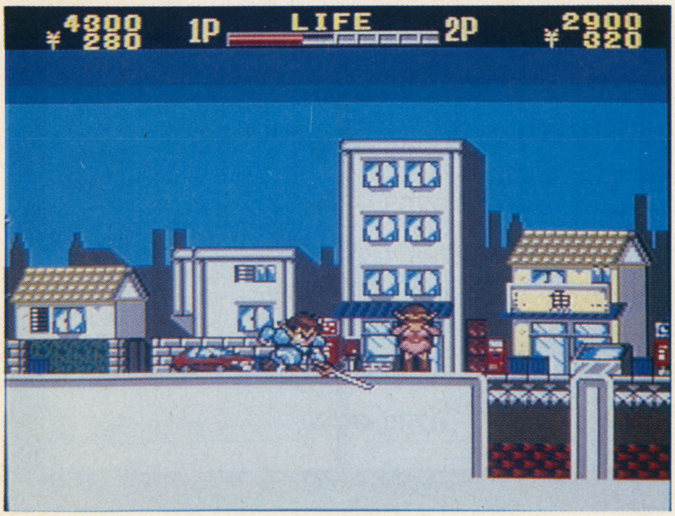
もちろん、体力がなくなればゲームオーバー。でも18日以内（アクションシーン1面で半日と数える）ならコンティニュー可能だからかなり長持ちするぞ。でも点数が0に



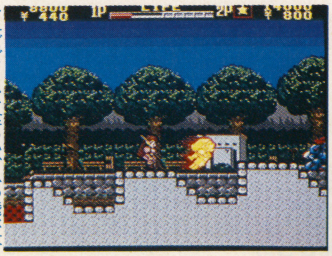


プレイヤー選択および改造（？）画面。"いくぜ！""いくわよ！"

マップ画面。左下が博士の研究所で右上が亜空魔団の要塞だ。



剣の当たり判定はデカい。離れて剣を振らないと真剣なだけに……。



シュビビームを食らい、ふっ飛ぶ太助。でもこの間は無敵だ。

なるしお金も減ってしまうよ。もっとつらいことは、点数を貯めて上がった体力MAXが、スタート時に戻ってしまうんだ。

ムズイけど楽しい！ 2P同時プレイ

はっきりいって1Pゲームは楽だ。トラップも敵の出すアイテム（無敵の星とか、体力回復の電池とか）も毎回決まっているから、攻略ルートを押さえていけば買ったその日に終わってしまいそうなやさしさだ。

しかしこのゲーム、単なるおやつゲームというわけではない。どういうことかというと、2P同時プレイに主眼を置いた作りになっているからなんだ。今までのゲームのほとんどは、1Pでやるとムズイけど2P同時だと楽にできるって感じなのに、シュビビンマンは2Pのほうが少しむずかしい。でも、おもしろいんだよね。具体的に説明してみようか。

マイキャラ同士の当たり判定は横側にはなく、頭や足にある。つまり重なることも、頭の上に乗ることもできるのだ。うまく使えば狭いリフトに2人で乗ったり、無敵の状態の仲間の上に乗ってダメージゾーンを抜けたりできるぞ。

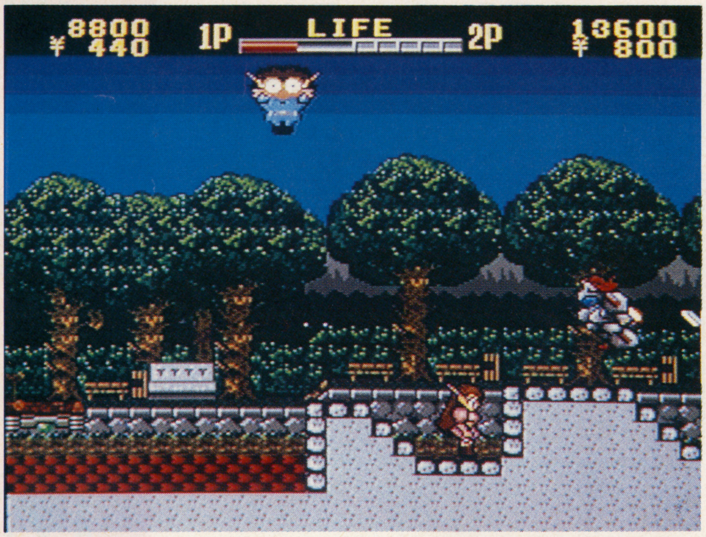
なかでも目玉は、協力シュビビーム。気合いを貯めているマイキャラに向かってもう1人がシュビビームを発射。それを受けた直後に発射すると強力なビームが波を打って飛んでいく。うまく使うとボス面でものすごく有効なのだ。でも、失敗すると全身火の玉になってふっ飛んでしまうぞ。

あとユニークなのは体力を1P、2Pが共有していること。だから2人が協力しないと絶対クリアできないんだ。

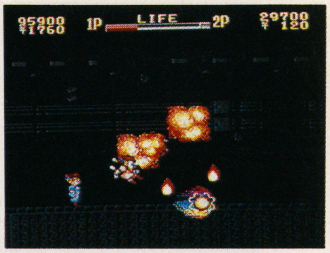
へたをすれば、トラップでボロボロになってしまうけど協力できれば、「もうボスだけど体力がない！ 協力シュビビームで一気に行くぞ！」なーんて声かけ合いながらの2Pプレイが楽しめる。

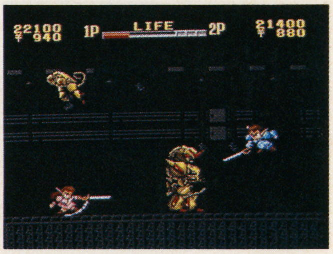
他にも2P同時でないと聞けない合成音声（どうし打ちをすると「イテッ」とか「キャッ」とか叫ぶ）なんかもゲームを盛り上げてくれる。

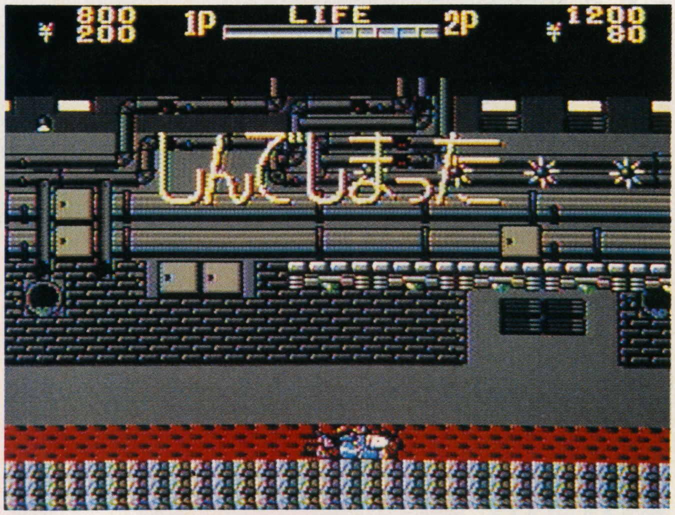
ファミコン慣れした友達といっしょに、2P同時プレイに挑戦してみてはいかがかな？（文／TAKE ON！）

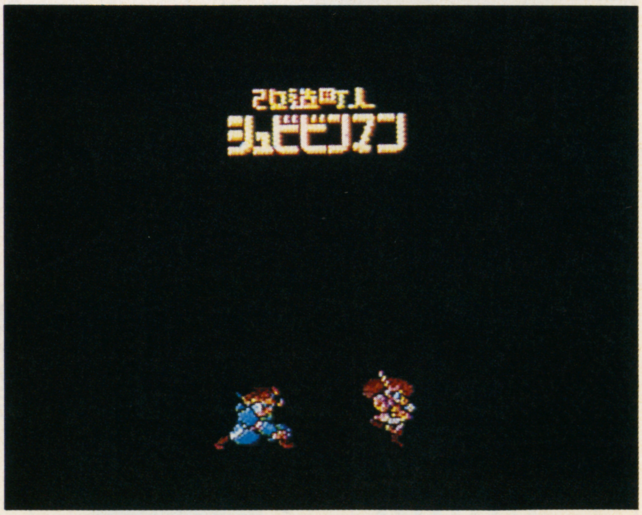


ダメージゾーンに落ちると大ジャンプ！ 止めて見るとすごい顔。

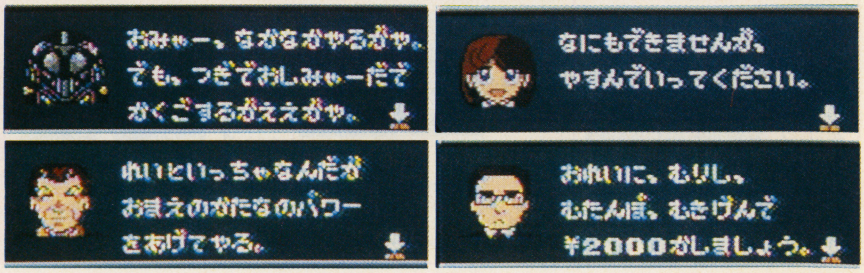



やっぱ、ボスとの戦いは燃えるよね。とくに強力シュビビームが見事決まったときなんか最高！





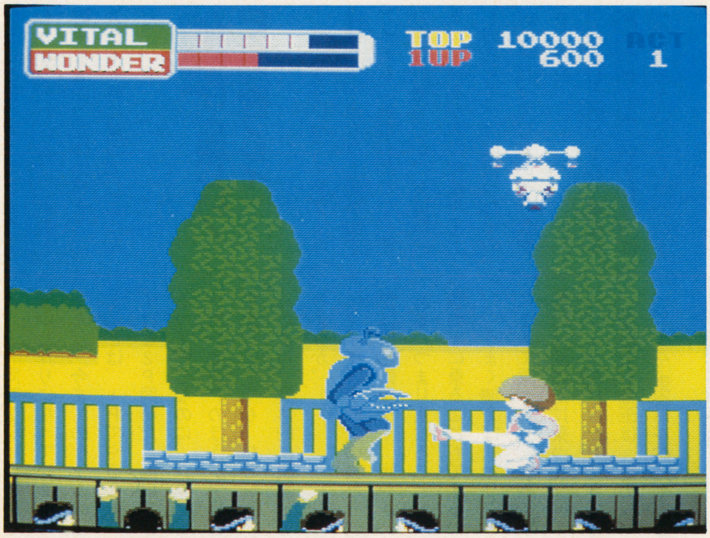
勝てば官軍、負ければなんとか。君はどちらの画面を見られるかな



メッセージウインドー。町の人たちの対応が楽しいぞ。アイテムをもらったり、修理してもらうこともできちゃうのだ。

あー早く出ないかなっ！

「ワンダーモモ」のPCエンジン化は一部でかなり話題をよんでいるみたいだ。あのビデオゲーム版のノリがどこまで再現できるか気になるところだよね。
今月はゼヒ続報をと思ってキバって矢口渡まで行ってきたのだけど、公開規制というやってそれほど先まで載せられないのが残念！ でも発売までもう少しあるからしかたがないかな。いずれにしろ今月も待ちきれないキミのために（一番待ちきれないのはボクだったりする?）できるかぎりの情報をお届けしよう。



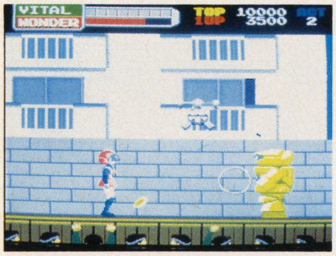
クラブフェンサーにキックの連打！ 変身して倒す必要はないぞ。

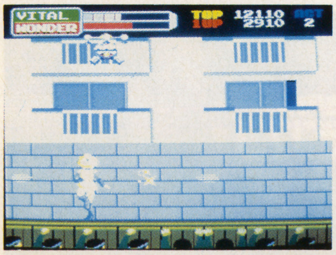
モモのスリーサイズはヒ・ミ・ツ

まずは、本邦初公開！ モモのパーソナルデータを教えちゃおう。

モモ（ワンダーモモ）
ミニスカート姿でこつ然と現れた正義の味方。モモキック、モモジャンプが得意技。

好きな食べ物―フルーツ。さくらんぼ大好き♡
好きな花―桜草。忘れな草もステキ。
好きな色―ミルク色かな？
星座―牡羊座。
血液型―O型。
スリーサイズ―ヒ・ミ・ツ
ちなみにスリーサイズはACT4をクリアするとわかるぞ。
どんなふうにわかるかというと……これはやってみてのお楽しみということかな。


ジャグロックにワンダーリングの応酬だ！ うーんSFX。


カプセルを取ってワンダータイフーン！ 敵は全滅だ。

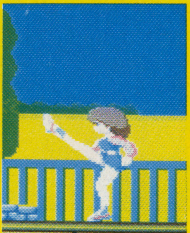
ワンダーモモ

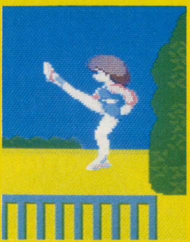
また、今月も載せてしまいました「ワンダーモモ」読者アンケートもPCエンジン期待度No.1／取材するのがクセになっちゃったぜ／

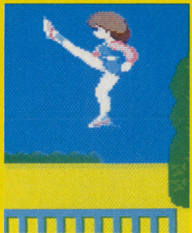
ナムコ／3月下旬／価格未定／Huカード ©株ナムコ

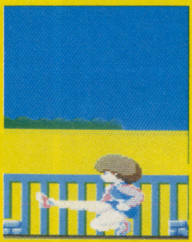
必殺モモ★アクション12 +1

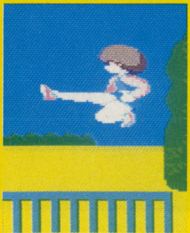
モモの必殺アクション大集合だ。なにしろモモは、足でしか攻撃ができない。アブナイポーズが連続しても私らのせいじゃないよーんあしからず……。


❶ハイキック
左右どちらかを向いてキックする（Ⅱ）。


❷ジャンプハイキック
左右どちらかを向いてジャンプしながらキック（Ⅰ＋Ⅱ）。


❸スカイジャンプハイキック
左右どちらかを向いて高くジャンプしながら（上＋Ⅰ＋Ⅱ）。


❹ローキック
左右どちらかを向いて、しゃがみながら（下＋Ⅱ）。


❺ジャンプトウキック
左右どちらかを向いてジャンプしながら（左か右＋Ⅰ＋Ⅱ）。

❻スカイジャンプトウキック
左右どちらかを向いて高くジャンプしながら（右か左＋上＋Ⅰ＋Ⅱ）。

目指すは総裁"モズー"!

ステージ数は全部で12。オリジナルは16面まであったから多少減った感じだ。それから"恐怖! 怪人軍団"ねらわれた女子高生"といったACTごとのタイトルがなくなったのがちょっと残念だね。

最終面には怪人軍団ワルデモン総裁"モズー"が登場するぞ。キミはそこまで、たどりつけるかな? 個人的には"アマゾーナ"が見られればもういいと思ってるんだけどね。

魅惑の曲線美! 必殺モモキック!

さて、下のコーナーではモモのアクションを徹底紹介しているわけだが、攻撃方法が足だけというヒーロー、ヒロインというのも風情があって(どこが!?)何かいいよね。人によってはこのアクションだけで満足してしまうかもしれないんじゃないかと思うくらいいい動きをしてくれるぞ。

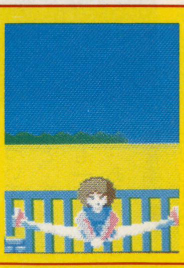
今後はいろいろボスなんか紹介できると思うから楽しみに待っててね。(文/TAKEON!)

フォーカス小僧がローアングルで迫る。イケイケーッ!(?)

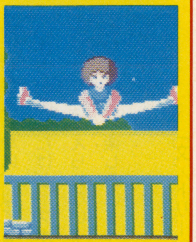
サイクロンのインケンな攻撃に耐えるモモ。守ってあげたい♡

来月こそ次のデモ画面を……。今月は目をつぶったとこね。

難度はガンガン上がっていく。こいつはACT5の前座なんだぁ。



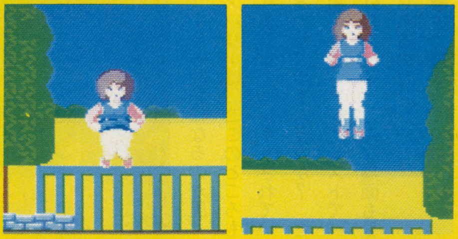
❼ダブルローキック
正面を向いてしゃがみながら(下+II)。



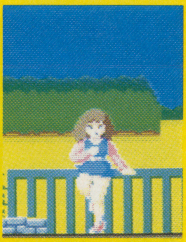
❽ジャンプダブルキック
正面を向いて、ジャンプしながら(I+II)。

❾スカイジャンプダブルキック
正面を向いて高くジャンプしながら(上+I+II)。

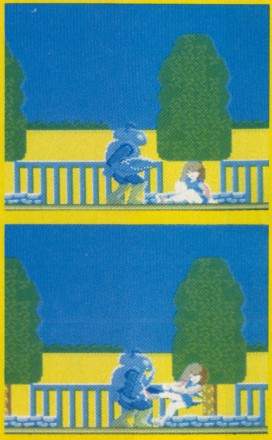
❿横ジャンプ
左右どちらかを向いて(I)。



⓫正面ジャンプ
正面向いて(I)。



⓬変身
正面向いて(II)連打。



⓬+1 倒れこむ
自分ではできない。

今月のおすすめガイド
WE RECOMMEND

スーパーリーグ(仮)

いよいよ姿を現した究極!? メガ野球、お父さんのおつまみに、お子様のオヤツに、もってこいの1本だぁ。

セガ　3月下旬　5,800円(予)／メガドライブ

MEGADRIVE

やっというか、やっぱりというか、メガドラでも野球ゲームができるのだ。

お題は「スーパーリーグ(仮)」。先月でも触れたけど、これは、ビデオゲーム版大好評のシロモノ。

それがメガドラに移植されるのだから、お楽しみのパパとママも多いはず。

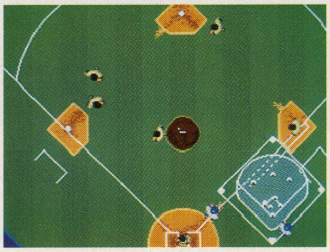
じゃ、1ページで大紹介といこう。

チームセレクト画面だ。プロ野球12球団なのだ。

しゃべる野球

まずプレイして目(耳)についたのは、音声合成の数々。ストライク、アウト、セーフの声はもちろん、サードやショート、ライトなど、守備に打球を指示する声(叫び)まであるのだ。うるせーのなんのって、この光景はさながら日曜の朝っぱらから精神鍛練に励む、少年野球のよう。

気合いの入ったボイスを浴びるんだ。おう。



フィールド画面。打球の方向をボイスで指示してくれるのだ。

メイン画面。背番号もくっきりわかるのだ。スゲエ。

ペナントレースも可能

スパリー(ゲーム名省略)のモードは、1P、2P、OPENの3種類。前2つは従来の野球ゲームと同じシステムだけど、最後のOPENというのに注目してほしい。

このモードは、文字どおりオープン戦から始めるペナントレースで、プレイヤーは、全130試合を消化吸収し日本の王者に輝くのだ。もちろんこの荒行は、1日や2日で成しとげられるシロモノではない。当然パスワードもついてるぞ。

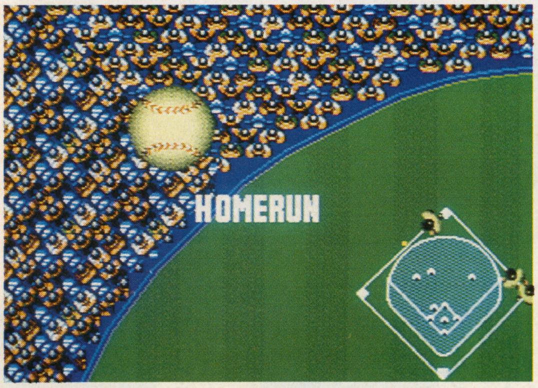
細かいサービス

スパリーは、かなりショーアップされた作りになっている。そのウラヅケになるトコロを2、3紹介しよう。

●風(かぜ)

太っ腹なセガさんは、ドームなどにはかぶれたりしない。球場は当社謹製〝セガ球場〟。当然野外でのゲームとなるのだ。

すると問題になるのが風。スパリーは、ここのところも、うまくシミュレートされているのだ。ホームランか？　と思いきや、アゲインストで、外野フライ。こんな場面も見られるのだ。



ホームラン。観客がメガホンを持っているのがわかるぞ。

●主力選手

球団に必ず1人、主力選手がいて、その選手だけグラフィックもアニメーションも特別なのだ。詳しくは写真を見てくれ。

●臨場感に富んだサウンド

先程、ボイスについて触れたけど、音楽のほうも一味違うのだ。ある回ごとに音楽が変わったりもするのだ。

目玉バッターは、容姿も違う。ちなみにこれは開発画面だからね。

3月下旬発売!

というところで、今日は締め。パなんとかに、似てるといささか感じたけど、スポーツファンに応えられない1本になるハズ、楽しみにまってくれ。

(文／トリー谷)

MONTHLY Beep MAGAZINE FOR GAME KIDS

No.53 1989 3

CONTENTS

33 ■特集1
ゲーム界でサクセスするためには!?
偉大な先達の足跡をたどってみよう!
「ゲーム界」サクセスストーリー

50 ■特集2
いまどんなゲームが売れているか!
ヒットゲームのトレンド大研究

●ファミコン
97 徹底マスター
がんばれペナントレース!/ハイドライド3/ウィザードリィII〈後編〉
7 新作スクランブル
ベースボールスター/究極タイガー/必殺道場破り/ライオス/ロジャーラビット/爆笑!人生劇場/オペレーションウルフ/ワールドスーパーテニス/アバドックス/じゃじゃ丸忍法帳/スーパー早打ち囲碁/ドラゴンスピリット/デビルマン/マインドシーカー/ドラゴンバスターII/天下一武士(仮称)

●PCエンジン
73 徹底マスター
ダンジョンエクスプローラ/はにい・いん・ざ・すかい
12 新作スクランブル
コブラ/凄ノ王伝説/モトローダー/F1パイロット/ディープブルー海底神話/わいわい麻雀/エナジー/神武伝承

●メガドライブ・マークIII
12 徹底マスター
ファンタシースターII〈前編〉/アレクの天空魔城〈後編〉
82 マークIIIバックアップシステム(2)
11 新作スクランブル
ファンタシースターII/スーパーリーグ(仮)/スーパー大戦略

28 サウンドマーケット
コンピニエンス・ミュージック講座 文●高西 圭
今月のサウンドレビュー 文●島津泰彦
61 グルマン樋口の
ゲーセングルメくいしんぼバンザイ天国 文●樋口 尋

●パソコン
121 徹底マスター
ピラミッドソーサリアン/スタートレーダー/どろろ/ゴーファーの野望
126 新作スクランブル
コナミゲームコレクション番外編/ザ・ゴルフ/テラクレスタ/ディスク・ステーション Vol.3/三つ目が通る/魔浄理子
フォートレス/
ライトニング・バッカス

●ビデオゲーム
121 徹底マスター
ラストサバイバー/ウイニングラン

16 今月のおすすめガイド
●ファミコン
松本亨の株式必勝学II
●メガドライブ
パワーリーグ(仮)
●PCエンジン
改造町人シュビビンマン/ワンダーモモ

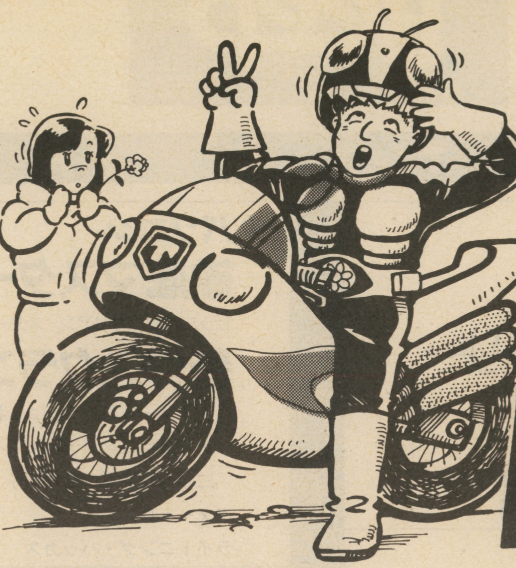
138 「ドラゴンクエストIV」最新情報
62 マニアル浜口のTVゲーム進化論 文●浜口 勇
26 TAKE ON!の自分のドヒョーッ! 文●TAKE ON!
31 BEEP UP NEWS
60 Dr. KILLのマルチターゲット
84 シムルグント王族記外伝
MOON DANCER 文●堀 蔵人

113 読者が選んだ待望の新作ベスト10
114 全機種の発売日スケジュールがすぐわかる
新作ソフト発売日スケジュール
118 ただ今、ヒット中!
パソコン・ファミコン・セガ・ビデオゲーム人気BEST9
94 バグ猫たいにゃん 文●TINYAN
第25回/ABCの恐怖
88 びーぷるランド
92 ほかほか亙版
59 読者プレゼント
120 次号予告

表紙イラスト…溝口イタル 表紙デザイン…亀海昌次

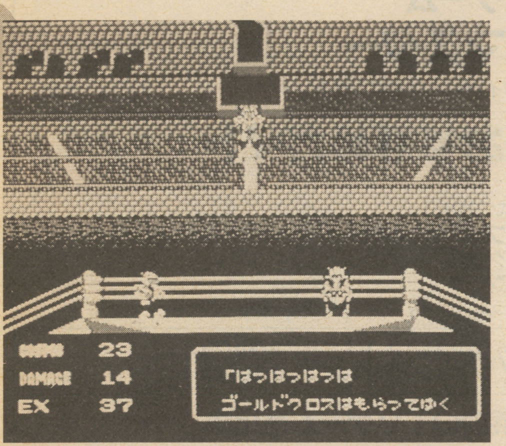
20回記念! めくるめく巻頭最終回?

「ゲームが終わった」とほめられた。「ゲームが古すぎる」としかられた。TALKへ行ってバカもやった……。わがままTAKE ON!の勝手な最終回。"自分のドヒョー!"よどこへ行く……?

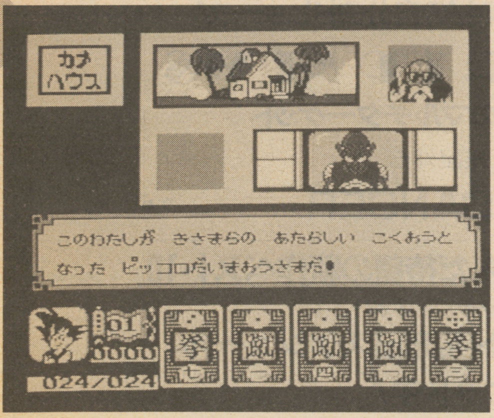


TAKE ON!(たけおん)の自分のドヒョー!

文・構成/TAKE ON!
ILLUST/Y.HASEGAWA



▶聖闘士星矢。御都合車田漫画がゲームになっただけでもすごい。



▶ドラゴンボール2。斬新なアイデアだが、つめがあまいらしい。

ちょっとだけバンダイ

今月は、予告どおりバンダイのソフト特集をやってみようと思っているのだが、特集2でキャラクターゲームがらみ記事を載せているので同じような内容はさけたい。

そして、

●バンダイのゲームにはあまり遊べない(ああ、ソフトな表現)ものが多い。

●バンダイのゲームはキャラクターにおんぶしているから原作のイメージを壊しがち。

なんて当り前の事はいまさら書かないことにする(書いてるって!)

それでは、さっそく読者のお便りを取り上げてみよう。最初は北海道ののび太のびの意見だ。

(前略)大ぜいの小学生たちが、バンダイのソフトを買って「おもしろくない、ファミコンもあきたな」などと、プレイしたことすらない他のメーカーのオリジナルキャラクターソフトを含めて、ファミコンソフト全体に対するレッテルを貼られてしまってはテレホビー業界に大きくマイナスになるのではないだろうか。

我々や大学生のお兄さんはそう考えがちだけど、小学生のソフトを見る目というのはけっこうシビアだし、口コミで情報交換をさかんにやってるからTVのキャラクターでなくてもおもしろいものならロックマンみたいに売れると思うんだけど。

次は茨城県のG・みすかんのお葉書。

バンダイは、もともとテレビの人気者のおもちゃ(超合金、プラモデル、変身セット、ドンジャラなどなど)を出して、子供たちにさまざまな夢を与えてきたといえる。

その延長線(えんちょうせん)上にファミコンソフトがあると思えば、なんの不自然も生じない(カセット自体の形もなんとなくそれっぽい……)。

だからこう思えばいいのです。おもちゃがよく売れているようなら、これは出る、と。それがファミコンに対するバンダイの考え!?

言いたいことを言われてしまった感じ。バンダイは、おもちゃ屋だから一連のキャラクターグッズの感じで売り出している。だからそのゲームとしての質には、それほど関心をはらってないかもしれないね。

ほかにも"キャラクターゲーム"を作り続けている"という点で支持(しじ)する、という意見もいくらかあった。最初「これでいいのか? バンダイ」というテーマで募集したから、批判(ひはん)的な意見ばかりくるかと思ったけど、やっぱりバンダイの味方もいるんだよね。

ここで断定的に何か言うのはさけるけど、これに関して思っていることを少しだけ書かせてもらおうか。

バンダイがキャラクターゲーム一筋なのは、基本的にキャラクターゲームしか作らせてもらえないような、会社の方針があるのではないかと思うんだ。

作るんだったらオリジナルのもののほうが自由にできるし楽に決まっている。それに特にヒーローもののような初めっから強い主人公をゲームで活躍させるのは無理があるのだ。

「それだったら作らなければいいじゃん」といったらそれまでだが、ほとんどのユーザーにあると思われる、「ガンダムのようなメカを操ってみたい」とか「仮面ライダーやウルトラマンのような超人になってみたい」という願望(がんぼう)を、まがりなりにも実現させようとした努力は買ってもいいのではないかな? と思う。

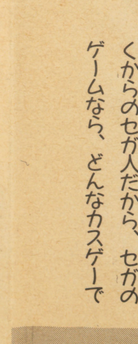
"自分のドヒョー!"終了のお知らせ

突然ですが、今月で"自分のドヒョー!"は最終回。ということで少しだけ今までの補足(ほそく)をさせてちょうだい。

といいつついきなり紹介するお葉書は、埼玉県の手嶋和幸君の手きびしい意見だ。なんでも阿修羅とかキャプテンシルバーを買って腹を立てているみたい。

(前略)TAKE ON!は古くからのセガ人だから、セガのゲームなら、どんなカスゲーで

●はみ出し徳俵 ロックマン大画報企画……。BEEPはいつからファミコンチャンピオンになった? (北海道 長井 透)/あの企画は中高生にはあまり評判が良くなかったが↖



それ以上の人にはうけたみたい。テレビマガジン、冒険王的ノリだもんね。モノがそんなに攻略のいらないゲームだったのが救いかな？ それにしても〝ララーシュタイン〟には驚いたな。

も楽しくプレイできるかもしれませんが、FCユーザーからセガのユーザーとなった僕には最近のゲームバランスがメチャメチャのセガソフトには、がまんできないのです。

〝ドヒョー〟は〝超セガマニア〟向けのコーナーなのでしょうか？〝ごく一般的なセガファン〟にはあまりにも〝セガ寄り〟のコーナーなのでは？ TAKE ON!もマニア向けに意識してこのコーナーの記事を書いているのですか？

連載を通して見てみると、FCはオススメ、セガは攻略本のかわりのようなものが多かった。これはなぜかというとFCでは攻略本が出すぎているので攻略法を紹介してもあまり意味がなかったし、またセガは逆にその手の本が少なかったのでムズいソフトをやるしかなかった、というのがある。

その点でいえば阿修羅はまちがいなくムズいし、キャプテンシルバーもそこその難度だっただろう。でも誤解しないでほしいのはボクは古くからのセガ人ではないし、あのソフトもかなり攻略には時間がかかっているということだ。とくに阿修羅なんかははじめて触ってからクリアするまでに半年以上（ブランクはあるが）かかっている。

毎日YASといっしょに練習したのは今でもいい思い出だ。

とにかくあのときは、阿修羅の質問が発売後かなりあって1回終わらせる必要があったんだよね。ゲームバランスの見方は人によるから一概に言えないけど、砂をかむ思いでプレイしたゲームは終わらせたときの喜びはひとしおだぞ。

それにしても、ゲーム1本のオススメを書くのにこれほど時間をかけた（つぶした？）ライターもいないんじゃないかな。

正直いってかなり疲れましたよ、これは。だからある意味で連載が終わってホッとしたというのはあるね。

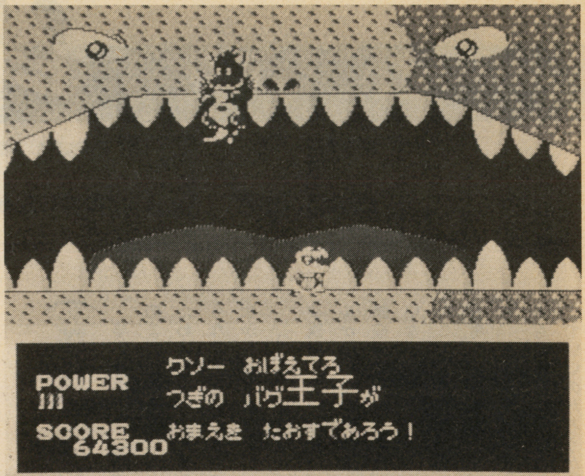
もう1つやりたかったことはヘタな人がヘタなりにどうすればゲームがうまくなるか、という記事を書くということ。うまい人はそれこそ〝気合でよけろ〟ですんじゃうからね。そのためにはライターはゲームがへたなほどいい（へたくその気持ちがわかるからね）わけだ。その点ではボクは十分自信があったが、この1年半の連載で少しうまくなっちゃったかもしれない？

ま、いいわけはこのくらいにしておこうか。いずれにしろ〝ドヒョー！〟ではいろいろ実験的なことをやらせてもらいました。苦笑しながら見守ってくださった編集部、また読者のみなさん本当にありがとうございました。

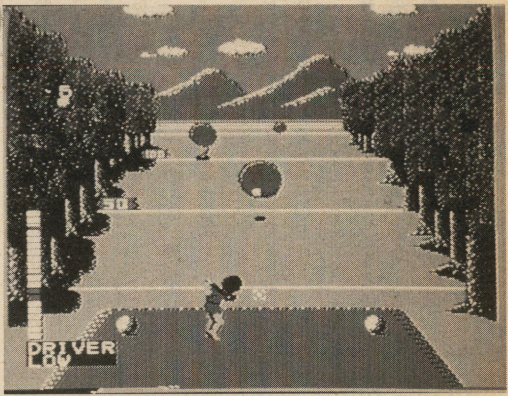
実用(？)〝自分のドヒョー！〟リスト

●一応20回までの内容をまとめてみました。まだ攻略してないソフトがあったら、足しにしてください。

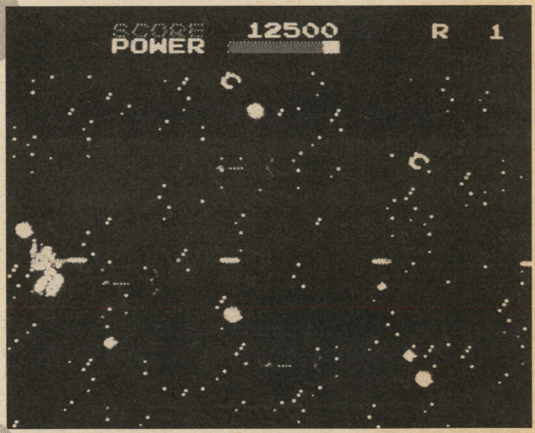
87年8月　悪魔城ドラキュラ（FC）もう書き換えが終わっていて文句を言われました。
87年9月　ガルフォース（FC）
87年10月　北斗の拳（セガ）闘いの挽歌（FC）どちらも不朽の名作。
87年11月　阿修羅（セガ）
87年12月　スターラスター（FC）マニュアルの代わりにどうぞ。
88年1月　RPG特集星をみる人のためだけにページを構成した。
88年2月　ブラックオニキス（セガ）だれでもエンディングが見られるぞ。
88年3月　地方取材
88年4月　ナスカ88（セガ）　スターフォース（セガ）ナスカほど映像表現を考えたものも少ない。
88年5月　スペースハリアー（セガ）パッドでやる、ヘタな人のスペハリ。
88年6月　ザナック（FC）　ガーディック外伝（FC）　アレスタ（セガ）
88年7月　カルノフ（FC）これをやって、ビデオゲームがヘタになった。
88年8月　キャプテンシルバー（セガ）
88年9月　ビックリマンワールド（PCエンジン）この月は第1特集のほうがドヒョー的（ロードオブソード）だよ。
88年10月　マドゥーラの翼（FC）サン電子は1度特集がしたかった。
88年11月　火の鳥（FC）
88年12月　オリンポスの戦い（FC）
89年1月　ミラクルワールド（セガ）　ダブルターゲット（セガ）
89年2月　歌詞つきゲーム特集そういえばボコスカウォーズをはずしてしまったなあ。



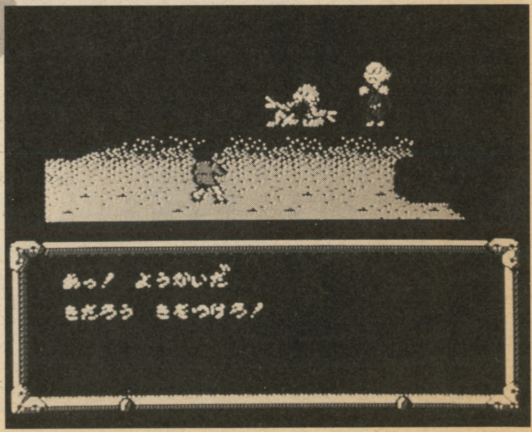
▲十王剣の謎。これをやればバンダイの見方もかわるか？



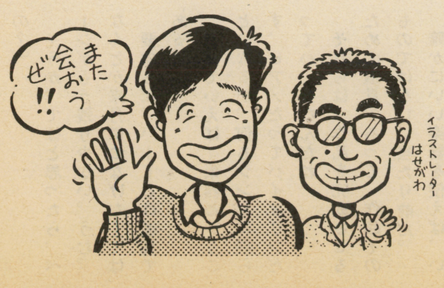
▶プロゴルファー猿。ドクだみさんもオススメの超ブッツン大作だ。



▶マクロス。なんでも中味はナムコだとか。企画はバンダイっぽい。



▶ゲゲゲの鬼太郎2。戦闘シーンはFFⅡやFSⅡっぽい。



コンビニエンス・ミュージック講座

Convenience Music

高西 圭

File 3

(講座ってなんだ!)

早いもので、この連載もいつのまにか第3回になってしまったわけだが、そろそろ本題に入らなくてはいけないのに、なかなか先に進まない。

「コンビニエンス・ミュージック講座」というリッパなタイトルがついているにもかかわらず、講座らしい内容のことは書いていない。

このままでは、僕の自然消滅も考えられるだろう。明日にでも、左の島津君に乗っ取られるかもしれない。はたしてこのままでいいのだろうか。

と、考えながら、どうしてもこれだけは言っておきたいので、がまんして読んでほしい。

(昨今のゲームミュージック)

みなさんは、最近何かゲームミュージックのレコードやCDを聴いただろうか? 年末から年始にかけてたくさんリリースされたみたいだけど。

友人のはじめ君は、「究極タイガー」を買ったそうだが、「うん、とりあえず。でも、こんなにいっぱい出ると、なんだかありがたみがないな」と言っている。

なるほど。ゲームミュージックという新しいジャンルの音楽が、どんどん商業音楽のベースに乗っていくところに、疑問を感じているんだな。

「そう、それに最近のものは、トータルなレコードとしてまとまりに欠けているような気がする」

うむ。確かにゲームミュージックは、他のジャンルのアルバムとはちょっと違うよね。アルバムの中にいくつものゲームのミュージックが入っていて、1つのアルバムとして聴くには、起伏が乏しくてもの足りない。

1つのアルバムとして流れがあったほうが絶対聴きやすいし、何よりもゲームというのは、1つの完成された映画のようなもの、つまりゲームがスタートしてゲームオーバーで終わるまでが1つのドラマだから、そのほうが自然だと思うんだ。だから、メリハリのないゲームミュージックのアルバムは、ちょっと納得できないんだ。

(ゲームはドラマだ)

そのドラマのバックに流れるたくさんの音楽は、当然互いにつながりをもっていて、うまくすると曲だけ聴いて、ストーリーを感じることさえできる。

たとえば、まったくストーリーの違った映画音楽を、1つのアルバムに収めたとすると、アルバムの流れもいくつにも分割されてしまう。

はじめ君が、なんとなくもの足りなさを感じているのも、そういったところにあるんじゃないだろうか。

しかし、1つのアルバムに1つのゲームという方法がいいかどうかは、一概にはいえないだろう。

他のジャンルのレコードと比べて、決して見劣りしないような曲の構成、つまり聴き手を納得させるだけのメリハリが必要なのだと思う。

(の、ようなもの)

というわけで、昨今のゲームミュージックについて、ちょっと厳しいことを言ったけど、ここまで書いて、先月の約束を思い出した。

「先月ハードの説明をするって言ってたけど、あれどうなったの?」

そうか、ではと思ったら、ページがもう残り少ない。うむ。なんとか来月につなげなくては。

要するに、ハードとは道具である。

音楽でいえば、楽器ということになるが、何もシンセに限らず、ピアノだってバイオリンだってハードなんだね。

それらは、作品を完成させるための道具であって、作品そのものではない。当たり前だ。

確かにいい楽器を使えば、いい芸術作品を完成させる手助けにはなるが、ショパンの「ポロネーズ」は、ピアノで演奏しようがPSGで演奏しようが、ショパンの作品であることに変わりはない。

逆にいえば、PSGで創ってもピアノで作っても、1つの芸術作品であることに変わりはない。

昔は昔なりに、当時の可能な限りの道具を使って、自分の作品を創っていたわけで、現在は現在の可能な限りの道具を使って、それぞれに作品を創っているわけだ。

たとえば、20世紀初頭のフランスの作曲家たちの作品を聴くと、彼らが、当時の道具の可能性にチャレンジしつつ、自分の芸術作品を創っていたのがよくわかる。

まあ、手短かな説明で申しわけないが、僕としては、短いながらに本質的なことを書いてみたつもりだ。

ということで、編集長の目を気にしつつ、僕は、春のツアーに出かけるのであった。

SOUND MARKET

今月のサウンドレビュー

島津泰彦

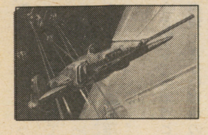
おっといけない、もうすぐバレンタインデーではないか。と、気づいたときはもう遅い。日頃の行いがすべてを左右する1日が、もうそこまで来ている。みなさんは元気でやっているだろうか。いまは元気でも、14日すぎにイッキに暗くならないように十分気をつけてもらいたい。僕みたいに。

義理でもいい。1個でもチョコレートをもらえたなら、目一杯喜ばなくてはならない。ぜいたくにも「1個しかもらえなかった〜」なんていってる奴、ちょっと来なさい。3%課税してあげるから。

チョコレートをもらったら、たいしてうれしくなくても1週間はニコニコしているべきだ。くれた女の子はきっと君のその無邪気さに〝母性本能〞をくすぐられるにちがいない。そうすれば来年の分を1個キープできたも同然だ。

もし1個ももらえなかったとしても、パソコン通信で「チョコレートを届けることはできないけど、あなたに愛のこもった手紙をあげます」なんてことを書いて自分あてに送る……なんてことをしてはいけない。悲しさが倍増してしまう。見栄をはって歯医者に通うのもよくない。虫歯は1日にしてならず、だ。

ま、風邪にはだいふく、恋の病にはBEEPと決まっている。というのはまっ赤なうそだが、信じるものは新人類(古い)。



テンポのよいクルージングサウンドって感じ

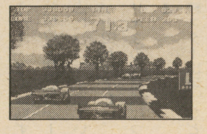
オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード

アポロン
CDミニ:1,200円 CT:1,000円

ボコーダー大好きのぼくとしては、やっぱりところどころ聞けるロボットボイスにグッとくるものがある。よし、ひとつこれをサンプリングして友達とやってるバンドで使ってみるか。こういう声、なんとかDX7で出せないかなあ。

このアルバムのサウンドは、パソコン版ではなくシンセサイザー・グレードアップバージョンで、集録トラック数は11。時間も20分フル。1曲目のオープニングの、リバーブがびしばしに効いたコーラスサウンドと、中央と右に定位するシーケンス音が気にいった。ドラムは打ち込みだけど、シンセは手で弾いている部分もあるみたいだ。

ジャケットのメカイラストがいいね。昔こういうポスターがアニメージュの付録によくついていた。カセットのほうには全曲の譜面もついている。



11曲目のアレンジバージョンがロックしている

オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン24

アポロン
CDミニ:1,200円 CT:1,000円

ぼくは最近車の免許を取ったので、こういうレース物がみょーに気にいってしまう。最近のレース物のグラフィックスは本当にすばらしい。

このアルバムは音楽だけでなく、SEやナレーションも集録されていて、聴いていると実際にゲームをやっているような感覚になってくる。カーステレオで聴くと危ない1枚だ。

最後に集録されているアレンジバージョンの2曲は、リバーブの処理とかがうまくてなかなかである。ギターの荒っぽさもこの手のゲームレコードでなかなか聴けないノリをしている。ル・マンというよりアメリカンロックだ。ただやっぱりドラムはマシンじゃないほうがよかったのでは? ちょっとハイハットやフィルが無雑作なところが惜しい。メアリー・ターナーさん、いかがですか?

闘いのメロディーはやっぱりブラスなのね

オリジナルサウンド・オブ・サイバータンク

アポロン
CDミニ:1,200円 CT:1,000円

このCDミニアルバムには10トラックが集録され、ステッカーもついて1200円とお解読、じゃなかった、お買い得だ。しかも集録時間はCDシングルの規格まるまるの約20分。

曲のほうは、FMノイズ系の音が音楽的にはビート感を出しており、SE的にはマシンガンの音ともヘリコプターのローター音とも聞こえて、そのへんのクロスオーバーな感覚がよい。

元気のよいメロディアスなブラスに、ぼくはなんだかチャック・マンジョーネ(古い)を思い出してしまった。

おっと、ジャケットはあのシド・ミードじゃないですか。シド・ミードといえば、魔法瓶のデザインで有名な、いや、それより有名なのは超名作SF「ブレードランナー」のプロダクションデザインだ。なんとこんなところでお会いできるとは。手広くやってますなあ。

ナムコといえばゲームサウンドの老舗だもんね

DRAGON SPIRIT

アポロン
CD:3,000円 CT:2,500円

ナムコットのPCエンジン用ゲームから「ドラゴンスピリット」「妖怪道中記」「ギャラガ'88」の3タイトルを集録したサウンドコレクション。PCエンジンの音にナムコの担当者が自らエフェクトを加えて、聴きやすい音に仕上がっている。

なんとCDのトラックを60個使用しているというSEコレクションが圧倒的だ。ひとつひとつの音のエレメントにトラックナンバーが入っていて、一発スキャンできるのが泣かせる。

「妖怪道中記」はデビューのころのYMOみたいで気持ちいい。最近はこういう中華ミュージックはとんと聴かれなくなってしまったなあ。「エンディング(極楽バージョン)」というネーミングが笑える。

「ギャラガ」は昔から名曲の宝庫である。かつて細野晴臣アレンジの「ギャラガ」を聴いたときは衝撃的だった。

13曲のメドレーが聴きモノです

IMAGEFIGHT〜G.S.M. IREM1

ポニーキャニオン
CD:2,800円 CT:2,500円

のっけからオケヒットとカッティングギターとは、やるじゃねーか。とくにこのカッティングはナイル・ロジャース風でなかなか渋い。

この1曲目は「R―TYPE」などアイレムの6つのゲームから13の曲が含まれたメドレーになっていて、「ゲームウォーズ」というタイトル。まとめ方がなかなかうまくて、ギターのアドリブなんかも楽しめる。曲が次の展開に移るところなんかも自然で、しかもぼんやりしていない。

ミックスも深みがあるので、厚いのに音がぶつかり合わず、飽きずに聴き通せる。隠し味的に使われている音色に光るものがある。そのほか「イメージファイト」「最後の忍道」「ビジランテ」の3つのゲームサウンドがたっぷり集録され、楽譜、サウンドスタッフの解説書つき。アイレムサウンド集大成という感じだ。

なかなかの名曲が集録されているのであった

オリジナルサウンド・オブ・ダブルドラゴン

アポロン
CDミニ:1,200円 CT:1,000円

舞台はニューヨーク、主人公は中国拳法の伝承者だそうだけれど、サウンドのほうはとくにニューヨークっぽくも中国っぽくもない。設定が核戦争後ということで、そういうことにはこだわらずに自由な曲作りをしたのだろう。

7曲目の、ノイズ系の音でリズムを刻んでいる曲がよい。パンチや剣の音、かけ声などのサンプリングで自由なリズム感を作り上げている。シンセのシーケンス音がちょっとおもしろみに欠けるが、全体にアート・オブ・ノイズ調の冗談アバンギャルドって感じである。音も薄くてヒップだ。

エンディング曲もシンセと生のよいところを組みあわせたような音で、美しいストリングス・アンサンブルを作りあげている。蜷川幸夫の舞台「テンペスト」で使われていた妖精の音楽を思い出させる。

これで弦楽四重奏のすべてがわかるテット!?

大魔界村～G.S.M.
CAPCOM

ポニーキャニオン
CD:2,800円 CT:2,500円

おおっ、ストリングスの「箱鳴り」が美しいっ! と感動していたら、やはりこれは生の弦楽四重奏であった。作曲者のたまたまさんは「遠い昔に、バイオリンとピアノのソナタを書いた」ことがあるそうで、面目躍如といったところ。

弦楽器に限らず、木管でも金管でも、生楽器というのはシンセやサンプリングでは再現できない表現の幅というのがある。この「大魔界村」アレンジバージョンを聴いて耳を肥してください。

このほか、「ロストワールド」「1943改」「ロックマン2」を集録。カプコンサウンドチームはその名も「アルフ・ライフ・ワライフ」というのだそうだけれど(どういう意味?)、自らの曲を解説している文章がなかなか涙なしには語れない。ゲームサウンド製作の現場って、タイヘンなのね……。

ゲームマニュアルもここまで来た!

スーマリ3
究極マニュアル

ビデオソフト(30分)+マニュアル(52ページ)
CBSソニー VHS、β:各1,980円

君はチェックしていただろうか? ぼくは恥ずかしながらこのビデオシリーズは今回初めて知った。ゲーム紹介ビデオなのだけれど、司会(?)にソフィーっていうビデオロイドが起用されている点が山田かつてない。

このビデオではスーパーマリオ3の攻略法について彼女が手取り足取り教えてくれる。

「ボスキャラの倒し方」「連続スター出現」などフルコースメニューのメインディッシュは「エンディングまでの最短ルート」。ビデオでは最後まで到達するのにたった14分24秒!

この記録にチャレンジして見事記録を塗り替えると、認定証やソニー製品がもらえてしまうというタイムトライアルも用意されている。

師範代大堀という人の格調高い解説も含まれて、究極のリーズナブルだ。

ファミスタで外タレコンサートはできるのだろうか

ファミスタ'88
究極マニュアル

ビデオソフト(30分)+マニュアル(52ページ)
CBSソニー VHS、β:各1,980円

このビデオは、ミスターX対インドマンの試合をスローモーションなどビデオ技術を駆使して徹底的に分析、テクニックを学ぼうというものだ。

バッティングのタイミング、ピッチングのパターン、落球のテクニックなど、充実した実戦テクをソフィーが素敵な「巻き舌」で解説してくれる。陶酔の快感ボイスだ。

君はあの、タクシーの後の席に案内書がぶら下がっていたりする、ゴルフお父さん御用達の「サイバービジョン」というビデオを知っているだろうか? この究極マニュアルにも、この理論を応用した「サイコロジービジョン」というコーナーが収められている。これを見ているだけで、いつしかホームランが打てるようになるという、ありがたいビデオなのだ。

音楽ソフトってなに? Vol.2

君も小室哲哉になれるか?

このまえはコンピュータミュージックに挑戦! ってわけでミュージくんを紹介した。

ミュージくんのセットは音源ユニットのMT-32+MIDIボード+ソフトという構成だけど、なにもソフトは付属のものを使わなければならないわけではない。付属のソフトは入門用として使いやすいように、機能を必要なものだけにしぼり込んである。けれどもミュージくんのいいところは、コンピュータミュージックに慣れてきたら、どんどん上級のシステムにグレードアップしていくことができるところにあるのだ。

ふつうパソコンの内蔵音源を鳴らすとなると、付属のソフトを使うか、MML(ミュージック・マクロ・ランゲージ)みたいな超面倒くさいものを使って自分でプログラムしなければならない。

ところがミュージくんのいいところは、すでにほかのメーカーからもソフトが発売されていて、それを買ってくればすぐによりハイクラスで本格的なコンピュータミュージックが実現できるのだ。もちろん、付属のソフトにはない機能でMT-32のパワーをフルに引き出すことができるし、ほかのシンセなどと組み合わせたときにも強力だ。

うわさのカモンミュージックとは?

今回は知る人ぞ知る、カモンミュージックのソフトを紹介してみたい。

カモンミュージックというのはその方面では非常に有名な会社である。PC-98を使ってコンピュータミュージックをやろうといったら、ふつうはカモンのソフトを使うものと決まっているくらいだ。

プロのミュージシャンにもたくさんのユーザーがいる。なかでもTMネットワークや坂本龍一などがカモンのソフトを使っているのは有名だ。そう、TMネットワークが演奏しているときに、うしろに置いてある98の画面に映っているのがカモンのソフトなのだ。

じつをいうと、ぼくも友達とバンドをやるときに、カモンミュージックのRCX-PC98というのを使っている。たくさんの人が使っているからいいものかというと、必ずしもそうとは限らないけれど、このソフトはまあ、マッキントッシュなんかのソフトとくらべてもいい出来だと思う。

ミュージくんの音をエディットする

さて、カモンミュージックから出ているミュージくん用ソフトはRCM-PC98といい、演奏データを打ち込んでプレイする部分(レコンポーザ)と、MT-32の音色エディターの部分に分かれている。

ミュージくんの付属ソフトではMT-32にもともと入っている100の音色の中から好きな音を選ぶことができたけれど、RCM-PC98では、さらにその音を細かくエディットすることができる。具体的にどういうことができるかというと、たとえばストリングスの音をもっと明るいキラキラした音にしたいとか、猫がトタン屋根の上を歩いている音を作りたいとか、そういうことが実現できてしまうのだ。

パソコンに内蔵されているFM音源なんかも、「このレジスタに4FHを書き込んで……」とかやって音をエディットすることができるけれど、これはほんと、面倒くさい。これがRCMの場合だと、画面上をカーソルを動かして数字を入れていくだけでよい。しかも、それを実際の音を鳴らして確認しながら行えるのである。もちろん作った音色データは、演奏データ同様ディスクに保存できる。

キーボード楽器で入力したい!

RCMのもう1つの機能、レコンポーザも、ミュージくんの付属ソフトにはない機能を備えている。それはリアルタイム入力機能とよばれるもので、楽器を演奏するとその演奏データがそのまま入力されるというものだ。

もちろん楽器といってもなんでもいいわけではなくて、演奏データ入力に使うにはMIDIの端子がついている必要がある。そこから98のMIDIボード(ミュージくんのボードがそのまま使える)のMIDI端子にケーブルをつなげばよい。まあ、いまどきのシンセはたいていこのMIDI端子がついているので安心だ。

人間が音楽を演奏するとき、どんなにうまい人でも機械のように正確には演奏できない。テンポが微妙に揺れたり、自然に強弱がついたりする。これが演奏する人の「ノリ」になって味のある音楽ができあがるわけだが、付属のソフトだとマウスで楽譜を入力するから、どうしても機械的で単調な仕上りになってしまうことが多い。また楽器が演奏できる人なら、かんたんなフレーズは自分で演奏してしまったほうが早くて楽なこともある。

そんなときにリアルタイム入力をすると、「気持ちのこもった」演奏がすぐに入力できるわけである。

もちろん、音符をひとつひとつコンピュータのキーボードから打ち込んでいく(ステップ入力)機能もあり、難しいところや楽器が演奏できない人はそちらを使えばよい。またリアルタイム入力したデータも、この方法で細かい部分を修正することができる。

微妙なノリをエディットしてしまう

ところで、RCMの演奏データには音符は使われていない。音程を表す音名とそれに対応する数字(Cは60、C#が61、Dなら62など)、音の長さ、強さを表す数字などからなっている。これがちょっと最初はなじめないかもしれない。とくに楽譜が読める人だと、なんだかわずらわしく思えるかもしれない。

だけど、コンピュータのキーボードでエディットするにはこのほうが楽だし、実際には楽譜よりも細かい記録ができる。たとえば4分音符のさらに1/48という細かいタイミング(つまり192分音符)までコントロールできるし、強弱についても127段階に変化させられる(ただし音源が対応していない場合はだめ)。

実際に使ってみて音を出してみれば、それほど難しくはない。かえって音楽の微妙な部分を再発見してしまったりする。これさえマスターすればコンピュータミュージックの達人(?)への道は開けてくるはずだ。 (島津泰彦)

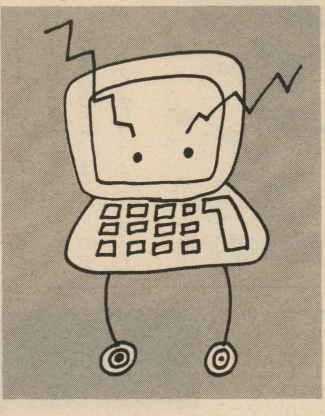
Beep UP NEWS

セガのサードパーティはどうなった?

サードパーティーの参入が待ち望まれるメガドライブだが、正式発表は2月の上旬ごろになりそうだ。
参入予定メーカーは約10社ぐらいということ。
来月号では、詳細を伝えられそうだ。
また、発売が待たれるモデムだが、5~6月ごろには発売されそう。6月のトイショーには出品が予定されている。

富士通の新32ビットマシンいよいよ!

本誌でも反響が大きい富士通のニューマシンだが、現在のところ発売は春ごろだということ。
読者のなかには「某日経紙を読んだぞ!」という人も多いので、ちなみに掲載されたスペックをかんたんに紹介しておくと、CPUは80386でCD・ROM装置、FM音源・PCM音源を標準で内蔵とのこと。
詳しいことは発表を待つしかないが、これ以上のことが知りたい人には、某社のFM専門誌をおすすめする。
とにかくすごいマシンであることは確かだ。



ゲームボーイは8ビットマシン!

任天堂は、白黒でかつ世界最速というスーパーツイストネマティック液晶を使った、小型画面でゲームができる「ゲームボーイ」を4月14日に発売する。
大きさは、ウォークマンを少し大きくしたような感じで、電源は乾電池。
とすると、あの幻の名器ゲームウォッチのグレイドアップ版!?
専用のソフトは、「スーパーマリオランド」「アレイウェイ(ブロックくずし)」など4種類(1本2600円)が同時発売だ。
ちなみに、希望小売価格は1万2500円。
再びブームは到来するか!?

知多東高校のみなさんに感謝!

愛知県知多市の寺本徹也くんから送ってもらった知多東高校「図書館だより」(63年12月24日発行)によれば、読者調査の結果、一年生の購読図書の一位が、「東京に原発を」「月刊ドラゴンズ」と並んで「BEEP」だったという、なんともオドロクべき事実に、当編集部一同感動。

中華民国的電玩雑誌事情 その2

先月号で中華民国のコンピュータゲーム事情についてお伝えしたが、その後多くの反響をいただいた。なかには筆者などよりずっと詳しい人もいて、いろいろ手紙で新しい情報を教えてもらった。どうもありがとうございます。
というわけで、今回は前回のサポートというかたちで、かんたんにレポートしてみよう。
なおこのレポートは、茨城県牛久市の山根淳一くん(なんと台湾製のファミコンカセットまで送ってくれた)と岡山県玉野市の片山健一さんのお便りをもとに構成したもので、お2人にはひたすら感謝!
というわけで、さっそくカイシンの一撃――ん、なんだ?この「電視遊楽報導」という雑誌は。表紙からいきなり「ログイン」のパクリではないか!
これはスゴイことになりそうだなと思いつつページをめくると、またまたびっくり。もう中身のほとんどが、日本のコンピュータゲーム誌のパクリなのだ。先月号の「星際遊楽雑誌」なんてまだ良心的だったんだなぁ。
もちろん「BEEP」のまんまパクリもあるので、ご安心を(?)。手元に12月号があったら、ぜひ比べてもらいたい。
〝パワー全開! メガドライブ〟のところ。まずは「スーパーサンダーブレード」ね。
読者から「スーパーサンダーブレード」の略は、「SSB」じゃなくて「STB」だろ、気をつけろ! とおしかりの多かった〝ところで「SSB」やってくれたかな? どーだった? おもしろかったかな?〟というところは、〝不過,曾玩「SSB」嗎? 如何? 非常有趣?〟という具合に、ちゃんと間違ったままで訳されてしまい、中華民国の読者のみなさんどうもスイマせん、とトリー谷も申しております。
次に「獣王記」だが、タイトルの〝アニマルパワー炸裂〟というところが〝爆炸性的野獣力量〟となっていて、中国語のほうがなんとなく迫力があっていいようだ。
さらに「おそ松くん」は「松樹先生」となっていて、説明も軽いノリじゃいけないような、カタ苦しい気分になってしまいそう。
ちなみにメガドライブは、あちらではSEGA5代というらしいんだ。
この号では、同じ号の「BEEP」のビデオゲームの「大魔界村」のパクリなどもあるが、意外に驚くのが情報の速さだ。
12月8日出刊(発売)というの

これがオリジナル版。

これがあちら版。

に、CD・ROM^{2}やスーパーファミコンの記事も、ちゃんとパクリながら掲載されているのである。

　やはり中華民国のゲームファンもかなり目のこえた情報に耳ざとい人たちが多いので、いい加減な記事では納得しないんだろうな。

　そこで、先月号で疑問に思っていた、ゲームファンの集まる場所、ゲームセンター（あちらふうにいうと「遊楽場」または「777」になるらしい）について少しコメントしよう！

　中華民国では、ほとんどのデパートの上にゲームコーナーがあって、そこで5元（25〜30円ぐらい）をマシンに入れプレイするらしいが、さっきいった町のゲームセンター（「777」というのはパチンコ屋兼ゲームセンター）がやはりメインのようだ。

　あちらは風俗営業法などないので、夜中の3時ごろまで少年たちが、おおぜいプレイしているなんてザラらしい。もちろんゲームセンターは、夜明け近くまで営業！

　さらに驚くことには、ゲームファンがプレイしているのは、「グラディウスII」や「ストリートファイター」もどき（タイトルやアイテムなどが変わっている）なのである。

　しかし、もっとビックリするのは、中華民国的ソフト事情だ！

　山根くんが送ってくれたカセットは、「バブルボブル」「グーニーズ」「ギャラガ」などなんの関係もない4つのソフトが一本に入っているのである。

　このスタイルはあちらでは普通らしく、スゴイものになると30合一という、えーい！　出血サービスだ！　30本まとめて一本だ！　なんて作った人のイイカゲンさがうれしくなるものもあるらしい。

　各ソフトは、ファミコンのスイッチをON・OFFするたびに変わるので、あきっぽい人にはいいかもしれない。

　ちなみにこれらのソフトは、200〜300元ぐらいで、そのほとんどが日本のもののコピー。日本製オリジナルは1700元ぐらいということ。

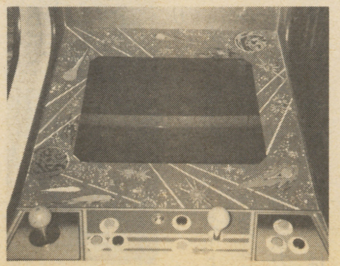
　というわけで、今回も中華パワーに圧倒されつつレポートを終えるのであった。

　もしこの他のアジアの国々、たとえばタイとかマレーシアなどのゲーム事情に詳しい人は、どしどしお便りください。

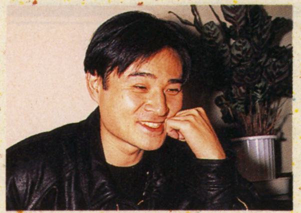
　では、いつになるかわからない次回まで。

夢幻之星IIはあちらでも人気がある。

あちらのゲームセンター。日本と同じくらいの数がある。



この手のタイプが多い。



DIRECTOR
黒沢　清

POP MUSICIAN
INGRY MONGRY

THE LEADER OF A CORPORATION
加藤正幸

SOUND CREATER 石川三恵子
SCENARIO WRITER 五十嵐哲也
SCENARIO WRITER 宮崎友好

GAME DESIGNER
堀井雄二

GAME DESIGNER
遠藤雅伸

特集1

SUCCESS STORY

「ゲーム界」サクセスストーリー

スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、「ドラクエⅣ」と、僕たちにはとてもなじみ深い話題が、毎日のようにテレビや雑誌、新聞などをにぎわしている。

それは、もはや国民的関心事ともいえるほどだ。

だが、そんなにぎやかな話題を提供するゲーム界も、この業界を支える多くの人たちのすばらしい業績があったからこそなのである。

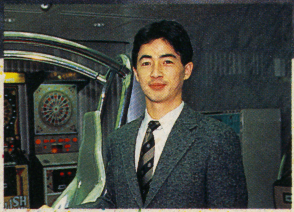
今回は、そのなかから14人の人たちに自らの足跡を語ってもらい、サクセスのヒケツを探ってみようというもの。

ゲーム界をめざす君たち、この世界はちょっとキビしいぞ!?

GAME DESIGNER
宮本　茂

GAME DESIGNER
飯島健男

GAME DESIGNER
西角友宏

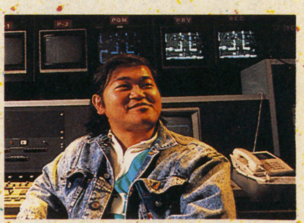


GAME DESIGNER
石井洋児

PROGRAMMER
ナーシ・ジベリ

SOUND CREATER
すぎやまこういち

SOUND CREATER
大野木宜幸



MEIJIN
高橋利幸

SUCCESS STORY

特集1
ゲーム界サクセスストーリー

矢沢永吉ではないが「成り上がってこそ人生」。一度目標を決めたらそれに向かってコツコツ努力し、輝ける星になること。「よし、やるぞ!」の心意気で明日に望みをかけ、海に向かって叫ぶ(というワケないか)。

さて今回は、それまで無名だったゲーム界をサクセスさせ、自らもサクセス(なかには、すでに他のジャンルでサクセスした人もいる)してしまった、知る人ぞ知る! という人たちにスポットを当て、彼らのサクセスのヒケツを探ろうというもの。

冒頭を飾るのは、ジャンルは違うがサクセスした若い御両人、映画監督・黒沢清とポップス界のアイドル・INGRY MONGRYだ。

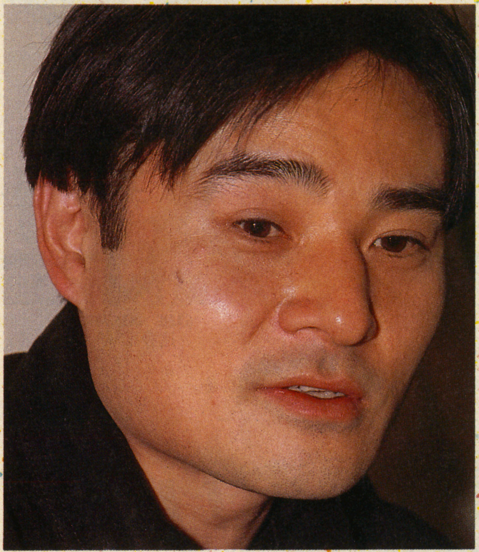
彼らに共通する、自分の夢にかけるひたむきな態度は、ゲーム界をめざす君にも、きっと学ぶところは多いはず。

さあ、君もゲーム界でサクセスしてみないか!?

誕生まもないメディアとしてゲーム界に期待!

伊丹十三と組んで「スウィートホーム」を撮った若き映画監督、黒沢清に迫る! 黒沢監督は、ドラクエIIのために2週間ぶっ続けて朝6時に起床するという、ファミコン大好き青年であったのだ!! カプコンから発売されるFC版「スウィートホーム」制作にも燃えてるぞ!

黒沢 清 *KIYOSHI KUROSAWA* **DIRECTOR**



黒沢　清

生年月日／1955. 7. 19
出身地／兵庫県
最終出身校／立教大学

●映画の世界に入ったきっかけは何ですか?

黒沢　学生時代に自主製作の8ミリ映画を撮っていてね、そのとき長谷川一彦監督と知り合って「太陽を盗んだ男」の脚本を手伝ったのがきっかけです。その後ディレクターズ・カンパニーに所属して、「神田川淫乱戦争」というピンク映画を撮りました。その次に「ドレミファ娘の血は騒ぐ」を撮って、これはパルコ劇場で自主公開、という形をとったんです。一般ウケはしなかったけど「ヘンな映画」ってことでマニアには受けたみたい。教授役で出演していた伊丹十三さんと意気投合しちゃってね、「CMの演出やってみない?」と誘われて味の素マヨネーズのCMを去年まで制作してました。

●CM制作の感想は?

黒沢　かなり勉強になりましたね。限られた秒数のなかで、一般の人に向けてどうメッセージを伝えるか、ということで相当悩みまして。いままでのように、自分がおもしろければそれでいいというのでなく、そこからさらに一歩引いて客観的に見て、なおかつおもしろいものを作らなければならなかった。

●「スウィートホーム」は伊丹十三製作総指揮、黒沢清監督ですが。

黒沢　いままでの日本映画って、監督が内容に関しての全責任、決定権をもっていて、プロデューサーは金銭面や宣伝面のことだけ関わっていたのね。でも今回は、伊丹さんがプロデューサー兼監督のような役割をもち、みんなの上に立って総指揮をした。アメリカではそういうのが普通なんですけど、日本では始めてなんです。そういう意味では画期的だった。

「スウィートホーム」は登場人物が5人、場所も一カ所だけという、非常に単純・素朴・明解な映画なんですが、撮影するのにこれだけゼイタクに時間をかけた映画というのは、珍しいんですよ。ですからアメリカ映画のように、細かいディテールに労力を費やすことができた。そういう意味では、この作品は作り方も内容も〝アメリカン〟だと思う。

●作品が公開されたいま、どんな気持ちですか?

黒沢　ただ皆さんに「おもしろい」と言ってもらいたいだけです。撮影中は不安だったんですが、最終的に試写会で見たとき素直に「よかったなあ」と思いました。

●10年後、自分は何をやっていると思いますか?

黒沢　まったくわからないですね。たぶん、ほかの映画監督の多くの人も、10年先は考えてないと思う。来年何をしてるかもわからないですからね。日本の映画監督って、映画を1本撮ったからといって決して裕福ではないんですよ。撮影してる間は監督だけど、終わったらタダの人、失業者と同じですからね(笑)。将来は、まったく違うことをやってるかもしれない。

●この次に撮るものは決まってますか?

黒沢　いや何にも。それよりね、今度カプコンで「スウィートホーム」のファミコン作るんですよ。これはRPGとADVの理想的な融合、とでもいうか。僕はストーリーとかセリフのチェックを担当しているんです。マイキャラが5人いてね。で、ドラクエ風に3人

「スウィートホーム」(全国東宝系で絶賛上映中)より

SUCCESS STORY

まで自由にパーティーを組んで、ある広大な屋敷の中を敵と戦いながら進む、というものです。ドラクエには第三者的なナレーションが出てくるけど、「スウィートホーム」はすべて「〜を使おう」というように、セリフ形式にしようと思ってるんですよ。

「スウィートホーム」発表試写会で、スタッフと。

●ファミコンはかなりお好きのようですね。

黒田 好きですよ。いままでやった中で最高峰はドラクエⅡね。朝6時に起きて、妻とファミコンを奪い合っちゃうくらいなんだもん(笑)。ファミコンていうのは誕生してからまだ間もないメディアでしょ。子供から大人までみんなが楽しめる、すばらしいメディアですね。ドラクエが出たときは、本当に驚いたよ。映画と同じ発想なんだもの。堀井雄二さんも昔は映画やりたかったというお話を聞きました。惜しいですよねえ。映画界にいたらよかったのに(笑)。

おもしろいことはカッコいいことだ！

いまや中高校生ギャルに圧倒的な人気のINGRY MONGRY。ステージをノリのいいビートで連打し、強力なパロディで聴く者の心をシューティングしてしまう彼ら。今回は、メンバーのなかからボーカルの2人に登場してもらった！

●子供のころ何になりたかったですか？

前島 大工。モノを作るのが好きで「職人気質」にあこがれていたから。

永島 僕は調理士。中学出て、京都行って日本料理の修業しようか、それともそのまま進学しようか迷ったんだ。ショーケンの「前略おふくろ様」に影響されてたからね。

●芸能界に入ったきっかけは？

永島 高校のとき、軽音楽同好会に入ってて、僕は爆風スランプとかサザンとかをよく聴いてた。前島君はラウドネスとかアースシェイカーとか、ヘビメタ少年で。

前島 メタルと平行してアルフィーとかも聴いてたんですけど(笑)。で、同好会の仲間を集めて〝YOKOHAMA HIGH SCHOOL HOT WAVE FESTIVAL〟に応募したんです。

永島 そしたらグランプリを取っちゃった。で、'85年11月に「女子高生」でデビュー。いまはバンド活動と平行して中京TVの「5時SATマガジン」のレギュラーとか、ラジオ「オールナイトニッポン」のパーソナリティとかをやってます。

●自分の代表作は何ですか？

前島 最近ではアニメ「おぼっちゃまくん」のテーマ曲もやってるよ。

●芸能界でのサクセスのひけつは？

前島 おもしろいことって一見カッコ悪いけど、ホントは一番カッコいいことなんだよね。人の物マネするとき、真剣になりきっちゃうと笑われるでしょ。ワザとどこか力を抜いて、パロディでやるとすごくおもしろいんだよね。

永島 僕らの基本はパロディですからね。笑わせるポイントをどこでつかむか、が勝負になってくる。

前島 頭を使って、いろいろ作戦を立てるのが大事だよね。

●10年後の自分は何をやっていると思いますか？

永島 青年実業家になって、マンション買って……料理屋のチェーン店もやりたいなあ。

あ、バンドはずっと続けたいね。音楽はキモチいいですからね。

前島 オッサンになってもギター弾いてるのってカッコいいもんね。

●現在のライバルは？

前島 米米クラブはすごいと思うけど、見本は作りたくないんだ。小規模な目標は決めたくないっていうか……オレたちはオレたちだから。

永島 いんぐりもんぐりってジャンル分けできないバンドだからね。自分でやっててキモチいい歌をやっていきたい。

●読者に何かメッセージをどうぞ。

永島 ゲームは征覇するまでやめるな(笑)!!

前島 何ごとも一生けん命、がんばってやることだ(笑)。

一歩一歩確実にステップアップしていった黒沢監督と異常なノリでサクセス街道をつっ走るいんぐりもんぐり。どうだったかな。次はいよいよゲーム界サクセストーリー。誕生間もないゲーム界だけど、はたして、サクセスのひけつに違いはあるか——!?

いんぐりもんぐり INGRY MONGRY
POP MUSICIAN

前島正義(ボーカル)
生年月日／1967・8・11
出身地／神奈川県
最終出身校／神奈川県立港北高校

永島浩之(ボーカル)
生年月日／1967・6・7
出身地／神奈川県
最終出身校／神奈川県立港北高校

INGRY MONGRYのコンサート予定だよ！

2／12	横浜市教育会館
2／20	大阪バナナホール
2／25	豊橋カゴヤホール
2／26	豊橋カゴヤホール
2／27	京都ビブレホール
3／26	ヤクルトホール
3／30	愛知勤労会館

お問合せ　BAY CITY CLUB
TEL　(045)201-8888

SUCCESS STORY THE LEADER OF A CORPORATION

特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・ソフトハウス社長

芸術家である前に職人であること

加藤正幸 MASAYUKI KATO ——ソフトハウス社長

「君も天才になれる!」ファルコムの社長加藤さんが言うのだから間違いない???臨機応変の経営法と次代の天才たちが、僕らに明日のゲームを見せてくれる。

●子供のころは何になりたかったですか?

加藤 あんまり夢がなかったですね。普通のサラリーマンになりたいと考えてたんじゃないかな。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

加藤 もともと自動車会社にいまして、10年近く勤(つと)めてました。でも学生のころからコンピューター筋だったんで、すべてコンピュータ相手の仕事でした。大型の汎用(はんよう)機ばかりやっていて、仕事でバンコックに駐在(ちゅうざい)していたときにアップルを触って、すごいショックを受けたんです。パソコンの創世期(そうせいき)のころです。

たとえば、交通手段でも昔はマストランスレートといって電車や飛行機でもできるだけたくさん人を乗せて運んだりしてたのが、いまはパーソナルユースの自動車なんかが主流になっている。それと同じ流れを感じましたね。それで、エンドユーザーに向けて仕事がしてみたくなったんです。ゲームなら対象年齢も低いんで、そのユーザーの反応もダイレクトだと思いました。

●ゲーム界でのターニングポイントは?

加藤 「ドラゴンスレイヤーI」。いまでも思い入れありますね。

ARPとして、はじめてのゲームだったと思うんですけど、いつの間にか「ハイドライド」がはじめてってことになってるけど(苦笑)。

●自分の代表作と思うものは?

加藤 やはり「ザナドゥ」ですね。いまでも商品として生きてますよ。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか?

加藤 作り手が楽しめる、というか、作ってる人間がテンションを保てるような仕事を心がけてやってきましたね。そして、まず我々は芸術家である前に職人(しょくにん)であること。芸術家になるには腕をみがいてからでも遅くないってことです。

●現在のライバルは?

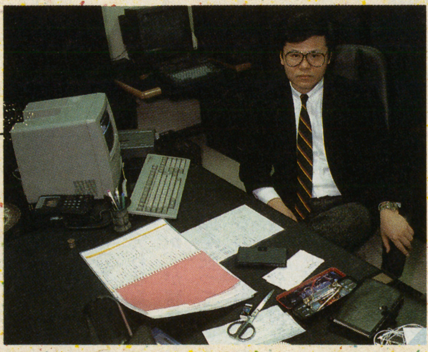
加藤 あんまりそういう意識はないんですけど、自分たちが作っているものを追い越す存在がライバル、みたいなところです。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

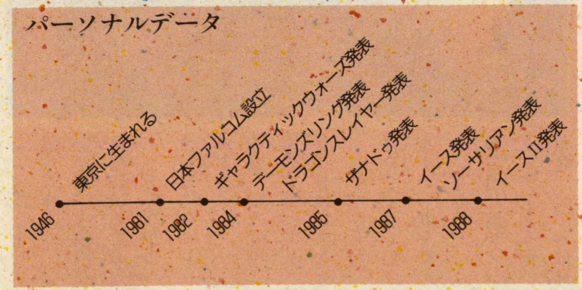
加藤 先のことわからないけど、コンピュータはいまよりずっと感覚的なものになってるかもしれないな。ディスプレイとかキーボードなんてなくても、いきなり頭に電極差して情報をインプットしてね。僕自身としては、日本ファルコムという会社が残ってるとすればそれに関わっていたいと思います。ただ、どういうことやってるかは予測がつかないし、むしろ予測をつけないほうがいいってのが僕の持論なんです。なぜかと言うとコンピュータなんて来年の見通しなんてつかないでしょ。変わってきたときパッと動けるようにしとくのがベターなんじゃないかと思うんですよ。ところが長期計画なんか立てちゃうと、あたかもそれが正しいと勘違いしてしまうのが恐ろしいですね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは?

加藤 ありきたりになっちゃうけど、熱心さが一番大切だと思います。それで自分がプロとして食べていくんだっていう気持ちが第一だと思う。それと、努力できる能力ですね。まだ新しい業界ですから努力しだいで、あなたも天才になれる。他の何百年も前から積み重ねてる学問の世界なんかじゃ努力したって天才的な成果は絶対に得られない。ところがゲームの業界、努力したら天才になれる可能性が非常に高いと思います。うちの木屋君にしても最初につきあってたころ、努力したら天才になれるよって言ってたらホントになっちゃった。今は、アマチュアっぽい人が多すぎますね。これからは10年たってもこの仕事をやり続けるような人が伸びていくと思います。



加藤正幸
生年月日/1946. 8. 19
出身地/東京都
最終出身校/?



SUCCESS STORY 2

特集　1・ゲーム界サクセスストーリー・日本ファルコム新鋭スタッフ

次代を担う3人は根っからのゲーム世代

石川三恵子 MIEKO ISHIKAWA・五十嵐哲也 TETUYA IGARASHI・宮崎友好 TOMOYOSHI MIYAZAKI

ファルコムの新鋭スタッフ3人。10年たってもゲームを作っているだろうという彼らの熱気こそ、明日のゲーム界のかぎを握ると言っても過言ではない。

●子供のころは何になりたかったですか?

石川　国語の先生になりたかったんです。

五十嵐　とくにありませんでしたけど、高校に入ってから創作することが好きになって、作家になりたいと思ってました。

宮崎　小学校のころは宇宙飛行士です(笑)。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

宮崎　ゲームが好きだったってことですね。中学のころからゲームセンター行ってましたしね。

五十嵐　僕もそうですけど。ちょうど雑誌広告でファルコムで社員の募集してたんで、それで。

石川　私はずーっと音楽やってたので、ゲームはヘタで好きじゃなかったんですけど、ラジオの交通情報のBGMでスーパーマリオの音楽が使われてたんですよ。それに感動して。ああ、おもしろい仕事があるなあんて思って。

●ゲーム界でのターニングポイントは?

全員　まだそこまで行ってないですね。この会社に入ったことが人生のターニングポイントですね。

●自分の代表作は?

宮崎　今度出すイースシリーズの3作目。自信作なんです。

五十嵐　僕は、「ソーサリアン」ですね。1年以上手がけたこともあって思い入れがあります。なかでも追加シナリオの「アマゾンの剣」が会心のでき。

石川　最初に作ったイースの町の曲ですね。あれが最初に鳴ったときにみんながワッと立って「いい曲作ったね」って誉められました。

●サクセスのひけつは?

石川　いい曲を作ること。ゲームをたくさんやって、好きになって、こういう曲ならゲームやりたいなっていうものをもっている人がいい曲を作れると思います。ゲームが好きっていうのが一番大事ですね。

五十嵐　自分でやっても人がやっても楽しいなって作品ができれば理想的ですね。ユーザーの立場になって作ることですね。

宮崎　発想のヒントはどこにもあるので、それをいつも頭においておくと、ぜんぜん関係ないようなところからアイデアが生まれることがあるんです。そういうことを心がけておくといいものができるんじゃないかな。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

宮崎　ゲーム自体がかなり世の中に認められてきてるんで、ゲームがメディアの1つとして確立することができたらいいなと思いますね。

五十嵐　10年たってもたぶんゲーム好きは変わらないと思うんで、ここ、ファルコムに入り浸っていたいと思います。

石川　わかりませんね。ファルコムがあればここにいて音楽やってると思います。

●現在のライバルは?

石川　そんな、いません。

五十嵐　これといっていませんね。

宮崎　ゲーム業界がまだ生まれたての業界なんで、特定ライバルってのはいませんね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは?

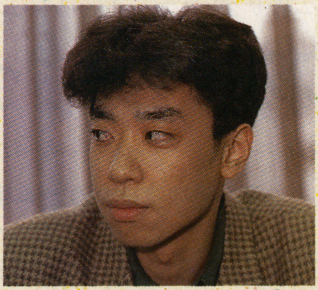
宮崎　入った人へのアドバイスになっちゃうと思うんですけど、誰の意見でも大切にするってことだと思います。そうするとアイデアが成長するんでね。

五十嵐　いっぱいゲームしてみて、なにか不満に思うようなところがあれば、それをどう改善するかってことが考えられれば、成功できるんじゃないかと思います。

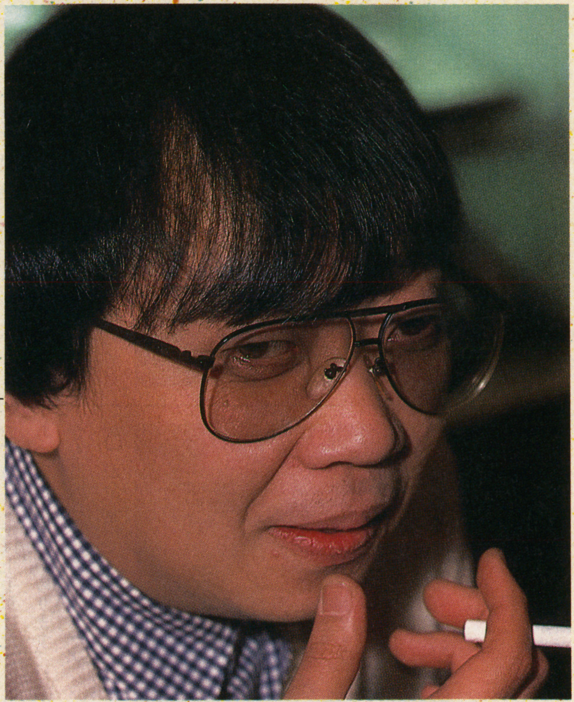
石川　ゲームのBGMがやりたい人は、やっぱりコンピュータのプログラムができる人が強いと思います。曲を作る人はたくさんいると思うんですけど、ゲームの場合それだけじゃキツイと思うんですよね。

サウンドクリエーター
石川三恵子
生年月日／1964・1・23
出身地／神奈川県
最終出身校／短大卒

シナリオライター
五十嵐哲也
生年月日／1967・7・3
出身地／新潟県
最終出身校／高校卒



シナリオライター
宮崎友好
生年月日／1968・1・18
出身地／東京都
最終出身校／大学在学中



特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

すべては、エニックス取材から始った

堀井雄二 YUJI HORII ――ゲームデザイナー

**マルチな才能がゲームを深くする。
ゲーム界NO.1のビッグ・ネーム。
彼の見るところにゲームの未来が見える。**

●子供のころは何になりたかったですか？

堀井　小学生のころは弁護士になろうと思ってたんです。でも、中学になってからはマンガばっかり描いて、まわりから才能あるっていわれて高校時代にはもうすっかりマンガ家になったような気でいました。それで、高3の夏休みに自分で描いたマンガ持って、上京したんですよ。いろんな雑誌社を回ったんだけどダメで、しょうがないから進学したというわけです。大学でマン研に入って、半年ぐらいはまだマンガ家になろうと思っていたんです。当時早稲田のマン研には、「ジャンクボーイ」を描いてる国友やすゆきさんなんかがいて同人誌を出したりしてました。

それで3年生のころ、早稲田マン研の本に書いたのがきっかけで、ライターになっちゃった。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは？

堀井　27歳くらいのころかなぁ、パソコン買ったんですよ。マンガの原作を始めた時期だったんです。でね、「ハーレクィンロマンス」がコンピュータでシナリオ作ってるって聞いて、これは楽そうだと思って買ってみたんですけど、とんでもない(笑)。

はじめ買ったのはPC-6001です。安かったから。エニックスでゲームのコンテストやるということで「週刊少年ジャンプ」にも取材の依頼があったんです。僕が行くことになったんですけど、たまたま自分で遊ぶためだけに「ラブマッチテニス」っていうゲーム作ってたんです。これはよくできたと思ってたんで、ついでに応募しちゃえと思って、取材する前に送っといたんですよ。それで、取材に行ったら入選候補作を見せてくれたんです。そしたらそのなかに僕のゲームがあって「これ僕のですヨ、僕のです！」って(笑)。結局それが入選したんです。あとはズルズルといつのまにかゲームデザイナーになっちゃった。

●ゲームの世界でのターニングポイントは？

堀井　やはり「ジャンプ」でたまたまエニックスの取材に行ったことですがね。もし行かなかったらたんなるマニアで終わってたんじゃないかな。

●自分の代表作と思うものは？

堀井　そうですね。やっぱりドラクエシリーズになっちゃいますかね。自分で気に入ってるのは「ドラゴンクエストⅢ」かな。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか？

堀井　いろんなことをやってきたことですかね。パソコンだけやっていたのでは、いまのようにはならなかったろうなと思います。

●現在のライバルは？

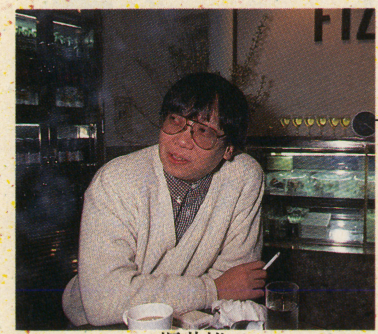
堀井　んー、誰というんじゃなく、つねに新しいゲームが出れば気になりますね。話題っぽいやつは全部チェック入れてます。

●10年後自分は何をやっていると思いますか？

堀井　わかんないんじゃないかな。けっこう飽きっぽいほうだし。10年前を考えれば「セブンティーン」でライターやってたんですよね。たのきんトリオがどうしたこうしたとか書いていましたね。そのときからいまは想像できませんね。同じようにいまから10年後はちょっと想像できないです。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは？

堀井　これからの人も、いますでにやっている人も含めてですが、ゲームをやる身になって作るということですね。けっこう多いんですよ、自分でやるとしたらツラインじゃないかなと思うようなゲームが。なんでわかんないのかと思うんですよね。一番いいバランスっていうのは「オレは解けたけど、みんなは解けないんじゃないかな」とみんなが思うくらいのバランス。これが一番ユーザーにとってウレシインじゃないかと思いますね。

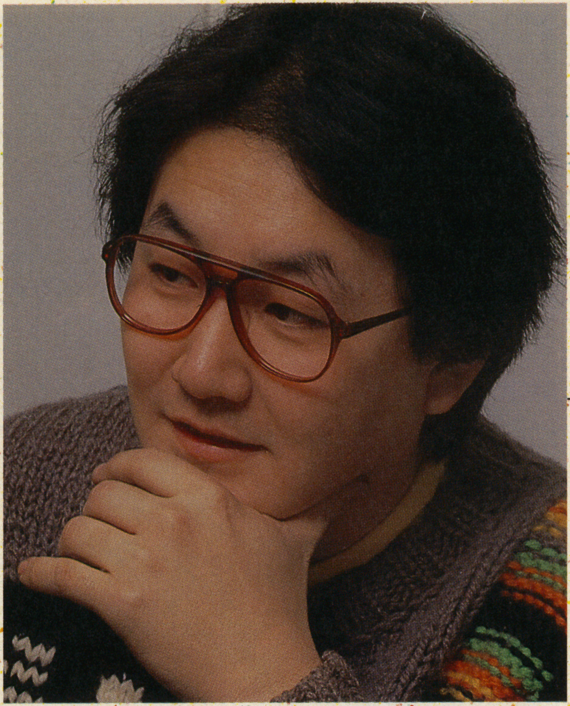


堀井雄二
生年月日／1954.1.6
出身地／兵庫県
最終出身校／早稲田大学文学部

パーソナルデータ

年	出来事
1954	兵庫県に生まれる
1972	早稲田大学入学
1975	雑誌ライター始める
1981	PC-6001を買う
	エニックスのコンテスト入選
1983	ポートピア連続殺人事件発表
1984	オホーツクに消ゆ発表
1986	ドラゴンクエスト発表
1987	ドラゴンクエストⅡ発表
1988	ドラゴンクエストⅢ発表

SUCCESS STORY GAME DESIGNER



特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

自分にペナルティを課したかった——

遠藤雅伸 *MASANOBU ENDO*——ゲームデザイナー

「ゼビウス」からゲームスタジオ設立まで、
ゲーム界のサクセスストーリーを地で行くのがこの人、遠藤雅伸。
ゲームがつまらないなら自分で作る！ これがコンセプトだ。

●子供のころは何になりたかったですか？

遠藤 一番最初はおまわりさん。あとは、発明家。中学のころは詐欺師か政治家になりたかった。口先だけで人の運命を変えられますから。いまは、デザイナーか小説家です。生まれ変わるとしたら女性になりたいですね。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは？

遠藤 大学のころからアタリのゲームのファンでした。それで、就職するときアタリの日本法人を訪ねたところ、その親会社がナムコだったんです。

入社して3ヵ月は営業研修です。デパートの屋上で子供の乗るモノレールの運転をしてたこともあります。そのあとの3ヵ月は完全にゲームやって遊んでました。当時開発ラインにあったのが「ディグダグ」で僕が遊んでいるやり方をまとめたのが「ディグショナリー」。最初の豆本ですね。

「ゼビウス」は最初に企画を考えた人が「俺は海の男になるんだ！」って言って、会社やめちゃって、その企画を引き継いだ人が、「アフリカ行ってくる」ってバイク1台もってアフリカ行っちゃったんです。残ったのが新人でペーペーの僕だけだったんです。

で、「パックマン」の岩谷徹さんが「続けるなら好きにやっていいよ」って言ってくださったんです。その時点では、ただ上下に撃ち分ける縦スクロールのゲームってことしか決まってなくて、キャラクターは自機がヘリコプターで、敵がファントムかなんかでした。おかげで好きに作らせていただきました。

●ゲーム界でのターニングポイントは？

遠藤 ナムコを出てゲームスタジオを設立して自分で始めたってことですね。サラリーマンだと売れないゲームを作ってもペナルティがかからないんですよ。遊んでても給料もらえるんですよね。そういう環境でクリエイティブな仕事っていうのはとても無理だと思い、85年にゲームスタジオを設立したんです。

●自分の代表作と思うものは？

遠藤 一番気に入っているのは「ファミリーサーキット」。いまでも自分でやります。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか？

遠藤 ボツにすることを恐れないことです。自分で少しでも納得いかなかったら、とりあえずボツにしておいて、それ以上のものを作ろうと努力することです。イザってときに変に妥協しないことです。

それから、とんでもない意見は、できるだけ聞くようにするということは大切ですね。

●現在のライバルは？

遠藤 ナムコの岡本信一郎さんですね。「ポールポジション」なんかの。作り方がトンでるんですよ。堀井さんは、あまりに違うんでライバルって感じはしませんね。

●10年後自分は何をやっていると思いますか？

遠藤 一番やりたいことは、自分たちでビデオゲーム作りたいっていう人たちがいたとして、そういう人に情熱と才能はあるんだけど、技術とか金銭とか名声がないっていう場合にですね、そういう面をバックアップしてあげる。で、いいゲームができたら、それで遊ばせてもらうと、それがオイシイですね。

10年前から遊んでますから、10年後も遊んでいるんじゃないかなと思います。

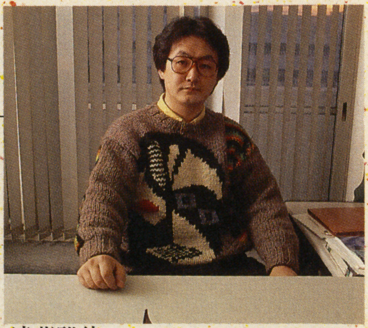
●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは？

遠藤 まず勉強することですね。教養と知識は、あればあるだけ楽です。あとは情熱ですね。技術はいらないんですよ、後からついてきますから。

それから自分を盛り立ててくれる場所を捜すことです。

パーソナルデータ

- 1959 東京都に生まれる
- 1977 千葉大学入学
- 1981 ナムコ入社
- 1982 ゼビウス発表
- 1985 ゲームスタジオ設立
- 1987 ファミリーサーキット発表
- 1988 カイの冒険発表



遠藤雅伸
生年月日／1959.2.23
出身地／東京都
最終出身校／千葉大学工学部

●生年月日は?

宮本　昭和27年11月16日生まれです。

●出身地、最終出身校は?

宮本　生まれは京都府で、金沢市立美術工芸大学に進み工業デザインを専攻しました。

●子供のころ何になりたかったですか?

宮本　小学生のころ、NHKで夕方放送されていた「チロリン村とくるみの木」や「ひょっこりひょうたん島」が好きだったんです。で、あゝいう番組に出てくる人形を作ってみたいな、と思っていました。中学生になったら、マンガ家になりたくて、石ノ森章太郎さんのところへ手紙を出したりしましたよ。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

宮本　工業デザインを大学で専攻したんですが、おもちゃなどソフトなものをデザインしたくなって、できれば企画にもタッチさせてくれるようなところで働けたら、ということで地元の任天堂に入社したわけです。

●ゲーム界での自分のターニングポイントは?

宮本　僕が入社した当時、任天堂は「テレビゲーム15」などを作ってましてね、そのうち僕もビデオゲームを作るようになったんです。で、これまでディレクターからプロデューサーというように、自分の節目節目がターニングポイントといえると思います。それは作品でいうと、「ドンキーコング」「デビルワールド」「リンクの冒険」を作った時期ですね。

●自分の代表作は?

宮本　代表作というか思い出深い作品は、「ドンキーコング」ですね。ゲームウォッチなどを作られた横井部長というプロデューサーの下でディレクターをやったはじめての作品なんです。これ以降「マリオブラザーズ」までこの形で作りました。

特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

マリオネットからFC史上不朽の名作「マリオ」へ

宮本茂 *SHIGERU MIYAMOTO* ——ゲームデザイナー

「ドンキーコング」「スーパーマリオブラザーズ」「ゼルダの伝説」とコンスタントにヒットを生み出す、ヒットメーカー宮本茂が語るサクセスのひけつ。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは?

宮本　サクセスというかこれまでやってこれたのは、自分がやりたいことと市場のニーズがうまくマッチしたんでしょうね。

自分がこういうものがほしいなという信念みたいなものがあったら、それを質を上げながら形にしていくだけでしょ。だからどんないいスタッフにめぐまれても、ひとつのちゃんとした方向性がないと、いい作品というのは生まれないと思うんです。個々のスタッフなら作品の完成度を高めるのが目的ですから、それぞれの責任を果たせばいいんです。でも、メインでクリエイトする人たちは、スタッフに方向性が見えなくても、確固たる方向性をもってなければいけないんです。

仲間うちでワイワイやって盛り上がってできたものは、遊び手から離れていくケースが多いです。

●現在のライバルは?

宮本　特定の人はいませんね。ただきちんと作ってくるチームは怖いです。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

宮本　10年後も、何か作っているでしょうね。おそらく、いまと同じようなことをやっているでしょうね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスを。

宮本　どういうクリエーティブな仕事にせよ、自分を実現できるチャンスの多いところをめざしなさい、ということですね。

それ以前に、自分の感性をみがいておくことは必要です。というのも、10年後も現在のスタイルのゲーム界が存在するとは限りませんし、いまのスタイルのものまねでは、将来的にゲームを作っていくのはむずかしいですね。

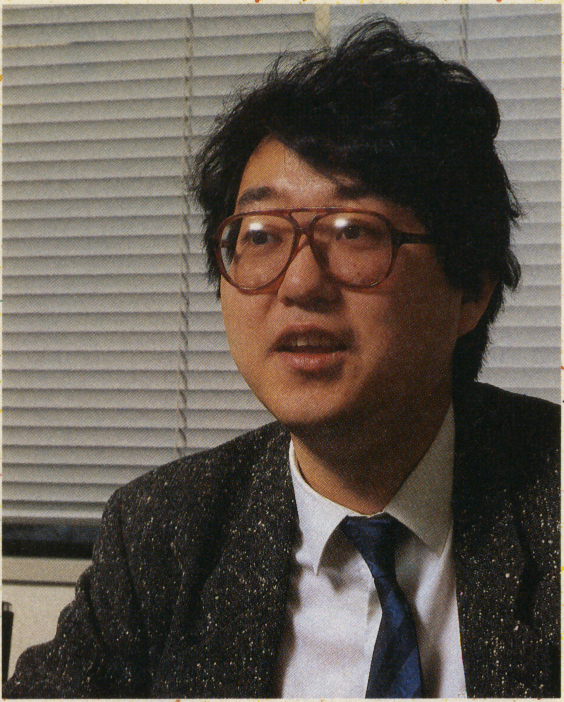
ありきたりですけど、あらゆることに対する好奇心と経験をつんでおくことですね。

宮本茂
生年月日／1952.11.16
出身地／京都府
最終出身校／金沢市立美術工芸大学

パーソナルデータ

- 1952　京都府生まれ
- 1977　金沢市立美術工芸大学卒業 任天堂入社
- 1981　ドンキーコング デザイン
- 1983　マリオブラザーズ デザイン
- 1985　スーパーマリオブラザーズ デザイン
- 1986　ゼルダの伝説 デザイン
- 1987　新・鬼ヶ島 プロデュース
- 1988　スーパーマリオブラザーズ3 プロデュース

SUCCESS STORY GAME DESIGNER



特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

「ラストハルマゲドン」からすべてが始まる

飯島健男 TAKEO IIJIMA――ゲームデザイナー

ゲームデザイナーと元ソフト会社の取締役という顔をもつ男、飯島健男は、現在に妥協しないというポリシーで、日々新しいゲーム作りをめざす！

●子供のころは何になりたかったですか？

飯島 役者か作家です。いまとあまり変わりませんけど。僕は、大学で映画学科演技コースというのに進んで、年下の連中とコントのグループを作っていたんです。そのうち人気が出てきて、テレビの「お笑いスター誕生」に出演することになったんです。そのとき、とんねるずとかアゴ＆金造、イッセー尾形とかいっしょに本番前に練習とかやったんですが、運悪くうちのメンバーの高校生が、学校に厳しく注意されましてね。結局お笑いの番組に高校生が出演するとはナニゴトだ！　ということで、本番目前でグループが解散、ということになったんです。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは？

飯島 で、お笑いの路線はあきらめて、ちゃんと就職しようと思ったんですが、運悪く卒業製作の映画ができたと思ったら、リクルートのシーズンが終ってましてね。たまたま「I／O」を読んでたら、日本ソフトバンクと光栄の募集があって、僕はBEEPの編集をやってみたかった（笑）んだけど、光栄に行ったわけですね。

光栄には、1年ぐらいいましたね。そこを辞めて、ブレイングレイの設立準備をはじめたわけです。

●ゲーム界でのターニングポイントは？

飯島 やっぱり、去年の「ラストハルマゲドン」ですね。これで、ゲームデザイナーとしての手ごたえをつかんだような気がします。

●自分の代表作と思うものは？

飯島 「抜忍伝説」ですね。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか？

飯島 確実にいえることは、メジャー性を志向したということです。アニメとSFと剣と魔法から成り立つRPGしか興味がないような人たちではなく、もっと幅広い趣味をもっている人たち、演劇とかアート全般に対してごく普通に興味をもっている人たちをターゲットにしたことがよかったんでしょうね、結局。いま現在の時点で売れているソフトの路線を踏襲したのでは、ゲームのシェアは広がらないわけです。俗にゲーマーといわれる連中を楽しませつつ、いま現在ゲームに興味がないけれど、将来ゲームファンになってくれそうな普通の人たちにもアピールできるような作品を作らなければいけないと思います。しかし現実的に、商品として成功する確率は、メジャー性を志向したものが高いとは、決していえませんけどね。

●現在のライバルは？

飯島 大変失礼なんですが、堀井雄二さんです。堀井さんは、ゲームデザイナーとしていまひとつの頂点にいる人です。僕は、堀井さんとは違ったひとつの頂点をめざしたいと思っています。

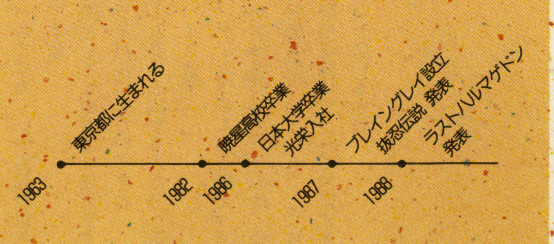
●10年後自分は何をやっていると思いますか？

飯島 漱石山房というか、クリエイター工房を作りたいですね。ミュージシャンとかライターとか、その他いろいろなジャンルのクリエイターグループがひとつの工房を作っているみたいな。もちろんその中には、プログラマーとかのグループもいるんです。プログラマーというのは、画家と同じようなアーチストですからね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは？

飯島 いろいろなことに興味をもって、貪欲に知識を吸収してほしいですね。ゲームのことは何にも知らなくても、すばらしい作品はできると思うんです。これはゲームのクリエイターだけでなく、ゲーム誌のライターにもいえることですが、ゲームを否定するも肯定するも、奥の深い知識と広い視野をもっていないと、きちんとした批評はできないと思いますね。まして、ゲームを作るとなると、それ以上の勉強は必要でしょうね。

パーソナルデータ



飯島健男

生年月日／1963．7．31
出身地／東京都
最終出身校／日本大学芸術学部

特集1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

スペースインベータはこうしてできた!

西角友宏 TOMOHIRO NISHIKADO ——ゲームデザイナー

コンピュータゲームに革命をもたらした西角友宏はゲーム業界のパイオニアだ! 現在は中央研究所でその経験をもとに後進の指導と育成にあたっている。

●子供のころは何になりたかったですか?

西角　マンガ家になりたかったですね。手塚治虫に憧れてまして。通信教育なんかも受けましたけど、才能がないからやめたんです。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

西角　はじめ音響関係の会社にいたんですけど、先輩がタイトーにいましてね、「会社辞めたいんだけど」って言ったら、じゃあウチに来ないかっていわれて。別にゲームに興味があったわけじゃないんですよ、入るときも好きで入ったわけじゃないですしね。

そのころはゲームっていっても、ビデオゲームなんかありませんからね、スロットマシンとか射的ゲームとかのメカニカルなものですよ。そういうものの設計をやってたんです。

だから、ビデオゲームも1番はじめからやってたわけで。「タイトー・ホッケー」っていうのがあったんですけど、これがオリジナルのビデオゲームとしては日本ではじめてのゲームなんです。そのころはソフトウェアなんてありませんから、IC使って電子回路だけでゲームを作ってたわけです。

「インベーダー」まではそういうものを10機種くらい作りましたよ。「スピード・レース」とか「ウェスタン・ガン」とかね、これは、2プレイヤーのガン・ファイトものでね。キャラクターがトリスのおじさんに似ているんです。あとは「インターセプター」とか。

「インベーダー」なんかはアメリカからビデオゲームが入ってからですから、発表は'78年ですか。わたしが技術屋としてやった最後の仕事ですね。そのころは企画からキャラクター・デザイン、サウンドまで全部1人で担当するんです。「インベーダー」のキャラクターも全部1人でやりましたよ。今は、1チーム8人くらいでやりますからね。

●ゲーム界でのターニングポイントは?

西角　ターニングポイントっていうんじゃないんですけど。仕事がらゲームに関係あることには敏感になりましたよ。たとえば、ドライブゲームやったら車のことを知らなくちゃいけないっていうようなね。研究心って言ったら大袈裟だけど。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは?

西角　サクセスっていうか、いいゲームをつくるためには、やっぱり何に対しても研究心をもつことですよね。あとあまり独創的なことをやろうとしないことです。確かに独創性は大切なんですけど、はじめから考えることじゃないと思うんですよ。企画の人間はすぐ独創性って言いますけどね。ヒットしているものがあるとしたら、そこから始める。そのなかから独創性が出てくるかもしれないしね。

企業としてはやはり水準を保って、それに独創性がプラスできればいいという考えなんです。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

西角　こっちで聞きたいくらいですよ。来年のことだってわからないんだから。ゲームコーナーでマシンをみがいてるかもしれませんしね(笑)。たぶん、この業界には、いるつもりですよ、好きですからね。

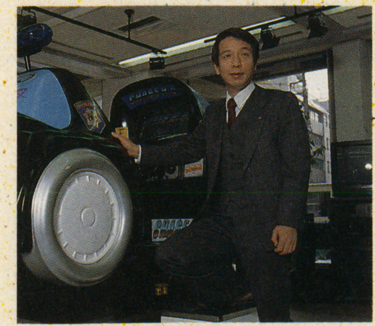
●現在のライバルは?

西角　誰っていうライバルはいませんけど、自分のなかでは自分の目標がライバルですね。いつも目標以下なんですね。

組織としてはやっぱり任天堂さんをライバルにしたいですね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは?

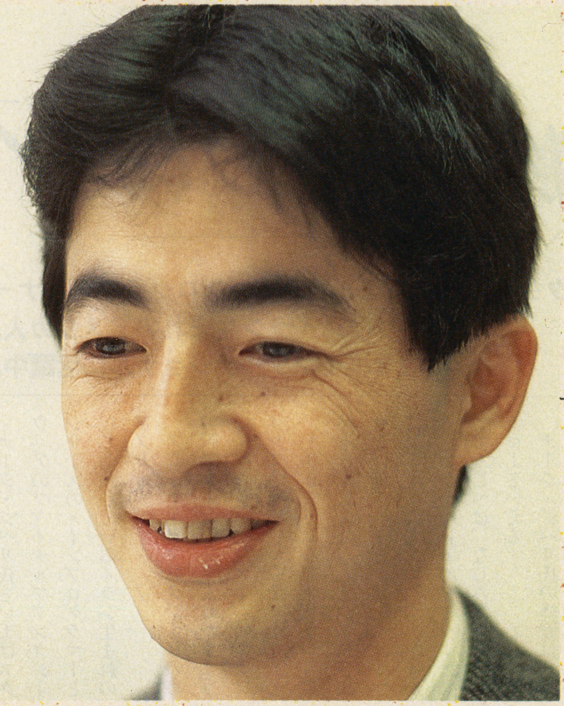
西角　ゲーム作る人の心構えっていうか基本姿勢っていうのは、他人の評価を聞くっていうことです。人の評価を聞いて自分で評価するといいと思いますね。



西角友宏
生年月日／1944．3．31
出身地／大阪府
最終出身校／東京電機大学

パーソナルデータ

1944	大阪府に生まれる
1966	東京電機大学卒業
1968	タイトー入社
1971	SKY FIGHTER 発表
1973	初オリジナルビデオゲーム「TAITO サッカー」発表
1974	スピードレース 発表
1975	ウエスタンガン 発表
1977	FISCO400 発表
1978	SPACE INVATER 発表
1981	アミューズメントロボットの開発



特集1・ゲーム界サクセスストーリー・ゲームデザイナー

体感ゲームのヒットがゲーセンを大きく変えた

石井洋児 *YOJI ISHI* ————ゲームデザイナー

遊び心が生活の中に自然に溶け込んでいる、幅広く何でもやってみる、そんなカッコイイ生き方を実践している石井洋児は、体感ゲームを越えるものをすでにめざしている。

●子供のころは何になりたかったですか?

石井　昆虫採集とか、自然のなかで遊ぶことが好きだったんですよ。それで将来は昆虫学や動物学の分野に進めればと、思ってたんですけど。大学も農学部に行こうと考えていたんです。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

石井　大学にいるころ、けっこういろいろな遊びが好きでやりましたよ。テニス、スキー、マリンスポーツ、それにゲームもピンボールなんかが好きで。ゲームメーカーに就職しようと思ったのも、そういった気持ちがあったからでしょう。でも本当のことをいえば私がセガに入社したのも大学の先輩がそこにいたことが縁(えん)だったんですよね(笑)。

●ゲーム界でのターニングポイントは?

石井　ターニングポイントといえるかどうかわかりませんが、最初セガに入ったとき製造部に配属になり、その後研究開発部へ移り、ハードウェアのエンジニアをしていたんです。そのころからゲームの企画をしたくて企画書を提出したりして。そうしているうち企画のほうへ移るチャンスがやってきたんです。実際プランナーとしては未知数だったので、不安もかなりあったんですよ。

●体感ゲームを作ろうと思ったきっかけは?

石井　当時('85年ころ)アーケードゲームは、テーブル型のものがずっと主流を占めていまして、ゲームセンターも少しずつマンネリ化しはじめていましたし、ファミコンもある程度行き渡りましたから、このへんでひとつ新しいタイプのゲームを作ってみようかと思ったんです。もちろんユーザーからの強い要望もありました。それでできたのがオートバイゲームの「ハングオン」だったんです。このゲームのヒットが体感ゲームのシリーズにつながった、ということなんです。最初から意識して体感ゲームを作ろうとしたわけじゃないんですよ。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか?

石井　優秀なスタッフにめぐまれたことだと思います。セガの人材の厚さはメーカーのなかでもかなり高い水準にありますから。いまのゲーム作りは1人ではできないんですよ。スペシャリストの集合がどうしても必要なんです。

それと1人よがりにならないことでしょう。自分だけがおもしろいゲームではなく、他の人にもおもしろいと思われるゲームでないと。プレイヤー的視点や心理にも気づかっています。

●現在のライバルは?

石井　業界ナンバー1の我社としては同業他社すべてです。個人的にはアタリのゲームが気になりますね。

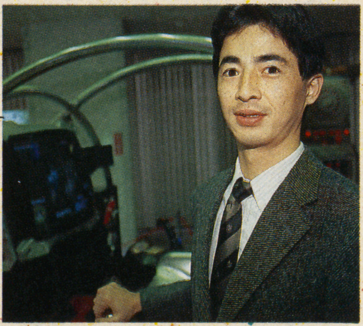
●10年後自分は何をやっていると思いますか?

石井　うーん、何と答えましょうか、進歩の早い業界ですから。10年後どうなっているか。少なくともアミューズメントの開発には携(たずさ)わっていると思いますよ。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは?

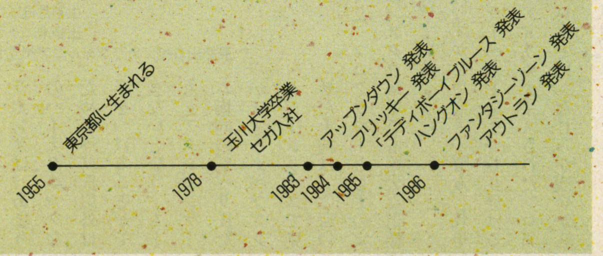
石井　まずベースとなる基礎知識は必要でしょう。僕の場合、理工系の知識でしたが、それがデザインの知識でもいいと思います。そしてプラスアルファとして、入社前に遊び心を身につけておくことです。学生時代にスポーツでもゲームでも何でもいいから、いい意味で大いに遊べ、ということですね。実際会社に入ってから身につけようと思っても遅いんです。

あとはそれと同時に友人をたくさんつくっておくことも必要です。いろいろな会社に友人がいることは、将来的にブレーンとして大きな役割をはたしてくれることもありますから。



石井洋児
生年月日／1955．10．25
出身地／東京都
最終出身校／玉川大学工学部

パーソナルデータ



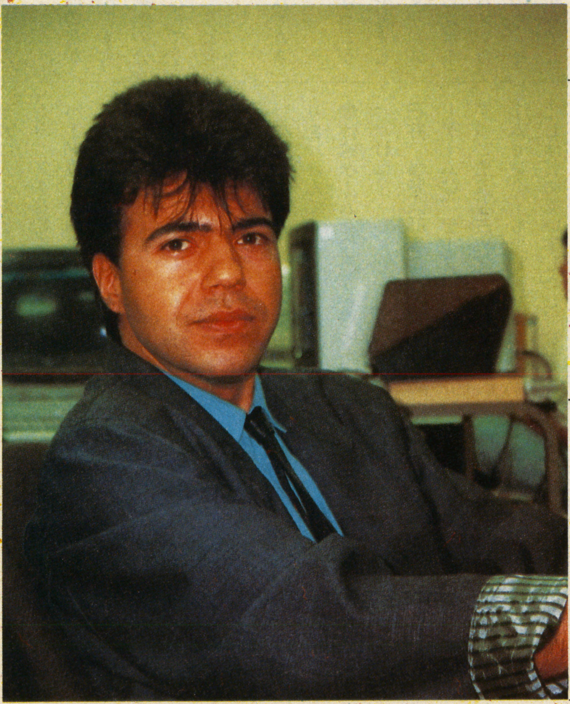
SUCCESS STORY PROGRAMMER

特集1・ゲーム界サクセスストーリー・プログラマー

仕事とプライベートは別物、これがプロだ！

ナーシ・ジベリ *NASIR GEBELLI*

ファイナルファンタジーシリーズなどのメインプログラマー、ナーシ・ジベリは、イラン生まれのアメリカ人。ただ今、インターナショナルに活躍中。



ナーシ・ジベリ氏といえばスクウェアのファイナルファンタジーシリーズのメインプログラマーとして活躍しているイラン生まれのアメリカ人。

ファイナルファンタジーIIのあの戦闘シーンを見てもわかるように、彼の手がけたゲームのグラフィック処理はいつも驚異的だ。

1986年ごろアメリカから突然来日、スクウェアを訪れ「飛び出せ大作戦」「ハイウェイ・スター」「ファイナルファンタジー」を手がけているので日本のゲーマーにとってもじつは、なじみ深いプログラマーといえる。

ナーシ・ジベリ氏の経歴は、神秘的なベールに包まれている。ゲーム界での噂もさまざまだ。いわく、放浪癖がある、気むずかしい性格etc……。

今回のインタビューもスケジュールの都合でジベリ氏自身と直接お会いすることは、できなかった。以下、スクウェアの御協力で彼のエージェンシーを通して回答してもらったジベリ氏のコメントだ。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは？ また、ゲーム界での職歴は？

ジベリ 1979年にアップルを購入して、最初に作ったグラフィックツール「E-ZDRAW」がcompute land社のオーナーの眼にとまり即商品化されました。その後、1980年、シリウスソフト社で5週間に1本の自分でも信じられないペースでソフトを制作。

1981年独立して、ジベリソフトウェアを設立し約2年間活動。以降、IBM-PCのソフト開発などを手がけ現在に至っています。

●ゲーム界での自分のターニングポイントは？

ジベリ この世界に入ったこと自体が、人生のターニングポイントといえるでしょう。

写真は「ファイナルファンタジーII」の戦闘シーン。

●自分の代表作は。

ジベリ これまで、携わった自分の仕事すべてです。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは？

ジベリ 運と環境、そして自分の才能だと思う。

●現在のライバルは？

ジベリ とくになし。あえていうなら自分自身です。

●10年後自分は何をやっていると思いますか？

ジベリ 現在とそれほど変わっていないと思います。

現在、ジベリ氏はカリフォルニアを拠点にアメリカ、そして日本でと世界をまたにかけ、プログラマーとして活躍中。アメリカと日本を太平洋を飛び交い精力的に仕事に取り組んでいる生活だ。連絡が取りにくいのも当たり前。

ところで、ジベリ氏のスクウェアでの仕事ぶりをうかがってみた。どうやら噂に反して、気さくで茶目っ気があるほうらしい。

ふらっと、いなくなったと思うとアウトドア・スポーツに励んでいたり、自分でゲームを作ってきて回りの人を驚かせたりしていたとのこと。

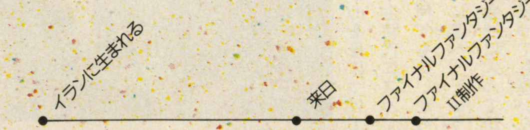
そしてそのプログラミングは、あまりのハイテクニックなためジベリ氏以外は、手をつけることができないという。もともとアクションゲーム指向のジベリ氏だがファイナルファンタジーシリーズで見せた手腕は、ご覧のとおり。プログラマーとしての実力は、スクウェアでも絶大な信頼を受けているようだ。

気むずかしいなどの噂も、仕事とプライベートをきっちり分ける彼のアメリカナイズされたプロ気質が日本では、なじみが浅いからかもしれない。

個人的には、スーパーファミコンのスペックに興味をもっているというジベリ氏。彼の次回作に期待したい。

ナーシ・ジベリ
生年月日／1957
出身地／イラン
最終出身校／カリフォルニア州立大学

パーソナルデータ



SUCCESS STORY
SOUND CREATER

特集1・ゲーム界サクセスストーリー・サウンドクリエイター

ゲームミュージックのスタンダードナンバーを!

すぎやまこういち *KOICHI SUGIYAMA*

ザ・ピーナッツ、ザ・タイガース、ガロなどのヒット曲メーカーすぎやまこういちが手がける、ジャンルを超えた「音楽」としてのゲームミュージック。

●子供のころ何になりたかったですか?

すぎやま 落語家ですね、まず。で、次にオーケストラの指揮者。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

すぎやま エニックスが出した「森田の将棋」のアンケートはがきを出したら、エニックスの千田さんからお誘いがきた、というわけです。

●ゲーム界でのデビュー作は?

すぎやま 「ウイングマンII」ですね。

●ゲーム界での自分のターニングポイントは?

すぎやま 「マッピー」が最初かな。ちゃんとメロディーがあるなと思ったのは。ゲームミュージックの可能性を感じましたね。で、「ドラクエ」となるわけです。

●自分の代表作は?

すぎやま 「ドラクエ」ですかね。どれも思い入れがあるんですが、とりわけ「ドラクエI」のメインマップと「ドラクエIII」の鳥に乗るメロディーが思い出深いです。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは?

すぎやま 僕はもともと音楽畑の人間だから、とてもかんたんにいうようだけど、〝音楽を上手になりなさい〟ということだね。そのためには、ちゃんと作曲の基礎をやること。

あと、ゲームに対する感受性をみがくこと。

●現在注目しているミュージッククリエイターは?

すぎやま まず任天堂チームね。「ゼルダ」や「スーパーマリオ」なんてよかったね。「ファイナルファンタジー」をやってる植松くん。光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」の菅野よう子さん。あと、「ウィザードリィ」の羽田健太郎さんなどね。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

すぎやま 僕の夢というのは、映画音楽みたいに、ゲームミュージックのスタンダードナンバーが生まれてくればいいということ。そういう曲を作りたいなあ、と思いますね。これから先、誰もが口ずさむゲームミュージックを作ってみたいですね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスを。

すぎやま ゲームミュージックのクリエイターの場合、パソコンの打ち込みができるから音楽もできる、なんていまだに間違った考えの人がいますね。志望者にもそういう人がけっこういるんです。

でも、それって設計図も書けないのにいきなり家を建てるようなものでね、結局はバラック建ての家しか建てられないんです。

そうしたバラック建てのゲームミュージックというのは、まだありますからね。

だから、こんなものでいいと思って、楽譜を読んだり楽器を習熟することを避けて通り、イージーに音が流せるハードを使ってゲームミュージックだといって、まかり通っているようなことがあるのも現状ですね。

確かにそうしても、たまにいい曲を作ることができるかもしれない。しかし、持続力は望めませんよね、プロとしての。

また、ゲームミュージックからスタンダードを生み出そうというとき、そうしたクリエイターの態度は、決してゲームミュージックにプラスにはならないでしょう。

だから、面倒臭くても、もし本気でいいゲームミュージックのクリエイターになろうと思うのだったら、古典といわず現代といわず、いい音楽を聴くこと。そして、楽譜を読むことを含めて、音楽の基礎をきちんとやること。

ちょっときびしいようだけど、それ以外に道はないね。楽してできるものだと思ったら大間違いだね。

すぎやまこういち
生年月日/1931．4．11
出身地/東京都
最終出身校/東京大学教育学部

パーソナルデータ

- 1931 東京に生まれる
- 1956 東京大学卒業 文化放送入社
- 1958 フジテレビ入社
- 1968 花の首飾り発表
- 1986 ドラゴンクエスト音楽担当
- 1987 ドラゴンクエストII音楽担当
- 1988 ドラゴンクエストIII音楽担当

SUCCESS STORY 11 SOUND CREATOR

●子供のころ何になりたかったですか?

大野木　中学生のころなんですけど、NHKのニュースアナウンサーになりたかったですね。テレビに出たかったというか……。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは?

大野木　ナムコの「キューティキュー」っていうゲームを見て、あいうの作ってみたいなと思って、ナムコの門をたたいたのがきっかけです。当時はまだBGMってなかったですから、音のスタッフとしてではなく、プログラムデザイナーとして入りました。最初は「好きなことやっていいよ」って言われて、シンセサイザーいじってたんですね。それで曲を作ってたりしてたら、「ニューラリーエックス」の最後のハイスコアのマーチにそれを使おう、ってことになって。それから本格的に音のほうへ。

●ゲーム界でのターニングポイントは?

大野木　'84年に当時YMOの細野晴臣さんがプロデュースしてくれた、〝VIDEO GAME MUSIC〟と〝SUPER XEVIOUS〟を出したことですね。細野さんが、初めて世の中に、ゲームミュージックを紹介してくれたわけです。とかくゲームミュージックというと、どうしても絵のほうに音がひっぱられて、単体として音を抜き出した場合、存在が弱いっていう悲しいサガがありましたからね。ゲームの知名度にも左右されますし。それを打開したい、というのはいまでもあります。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何ですか?

大野木　怒られちゃうかもしれないけど、自分で努力したという覚えがあまりないんですよね。気がついたらこうなってた。もちろんまわりの人とか先輩には恵まれてましたけど。だから、あえていうならあんまりがんばらないこと…しゃかりきにならない、というか。

特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・サウンドクリエーター

ゲームミュージックはゲームを越えられるか?

大野木宣幸(のぶゆき) NOBUYUKI ONOGI――サウンドクリエーター

単なる効果音にしかすぎなかったゲームミュージックを、ゲームから独立させてひとつのジャンルに発展させてしまった「音の魔術師」、それが大野木宣幸だ!!

でも大変ですよね、これからは。僕らのころなんて、音3つしかなかったんですよ。ベースがあってオカズがあって、メロディがあって、3音作ればよかったんですけど、いまは8音、10音の世界でしょ。まずプログラマーでなきゃいけないわけで。で、もちろん曲作るんだから作曲者じゃなければいけないし、なおかつアレンジャーでもないといけない。生半可(なまはんか)なことでは生き残れない世界なんですよ。

●現在のライバルは?

大野木　いないですね。最終的には自分の世界だから。人のやったことをマネするとか、いただくってのはタマにしますけど(笑)、基本的にはやっぱり自分だと思います。

●10年後自分は何をやっていると思いますか?

大野木　どうなるかわかりませんね――ただ、「若い頃になんてヒドイもん作ったんだろう」っていう悔(く)いがないようなものを作っていきたい、とは思いますね。

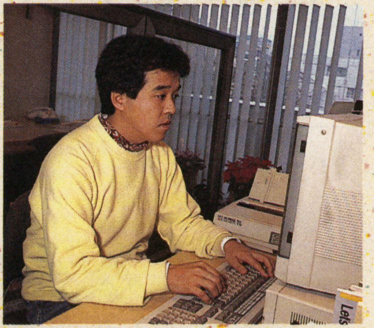
●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは?

大野木　現在ゲーム音楽を作る道は2つあります。ひとつは、ゲームを作ってる会社に入ること。そのためには4年制の大学を出ているほうが有利だし、さらに音楽系の大学だとなお有利だろうね。もうひとつは、作曲家として名をはせること。どこかのロックバンドに入っていてもいいんだけど、とりあえず音楽業界でプレイヤーとして、あるいは作曲家、アレンジャーとして名を成せば、仕事の依頼がくるんじゃないかなぁ。いずれにしても、「どうしても音楽を作りたいんだ!」っていう気持ちが大切。情熱をいつまでももち続けることが一番じゃないかと思いますね。

○最近の主な作品　究極タイガー、未来忍者、POWER DRIFT、T&MEGA DRIVE、大魔界村、IMAGE FIGHT、忍者龍剣伝

パーソナルデータ

- 1956　静岡県に生まれる
- 1980　ナムコ入社
- 1981　千葉大学中退
- 1985　ナムコ退社
- 遠藤雅伸のゲーム・スタジオ設立に参加
- 1986　デジタル・エンターテイメントを設立　代表取締役となる
- 1988　社名をサイトロン・アンド・アートに変更、ポニー・キャニオンとSCITRONレーベルを設立



大野木宣幸
生年月日／1956.1.27
出身地／静岡県
最終出身校／千葉大学工学部

特集 1・ゲーム界サクセスストーリー・名人

それはスーパーの八百屋から始まった

好きなことをコツコツ努力してきたからこそ、人々は彼に「名人」の称号を与えた。己が感性をひたすら信じ、わが道を行く高橋利幸は、ゲーム界のホームラン王だ！

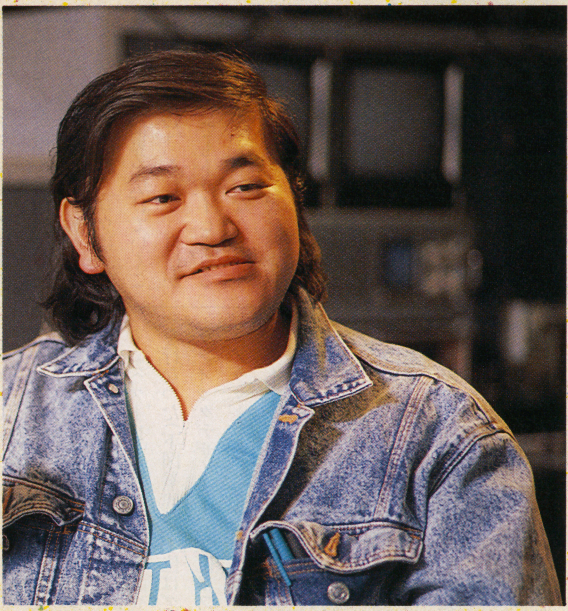
高橋利幸 TOSHIYUKI TAKAHASHI —— 名人
ハドソン企画担当

●子供のころ何になりたかったですか？

高橋　ウチは本家で、しかも僕は長男だったから、いつもまわりから「ウチを継ぐんだから」って言われてたんですよね。だから、たとえばパイロットになりたいとか、そういうことは考えませんでした。ワリと堅実な世界で生きてきた、というか……。

●ゲーム界で働くようになったきっかけは？

高橋　ゲーム界に入る前は、スーパーの八百屋にいたんですよ。で、そこの社長がコンピュータをスーパーに導入しようって言い出して。でもなかなか買わなかったから、自分で買ったんですよね、MZ80Bを。そしたらコンピュータの世界に引き込まれちゃったというか、好きになっちゃって……。で、ある日「マイコン」って雑誌見てたら、ハドソンの広告が載ってたんです。住所見ると近くだったんで、じゃ行ってみるかって面接受けに行ったわけなんです。あれは確か'82年だったな。コンピュータ知ってるっていってもMZが初めてだったし、ゲームセンターにもそんなに通っていたわけじゃないんですよ。ただコンピュータが好きで、コンピュータの仕事をやってみたかったんです。



ハドソンに入って最初の1年は営業で、その後企画に移りました。ちょうどそのころファミコン台頭期だったんで「じゃ高橋、ファミコンやってくれ」ということになってね。それからですよ、いろいろゲームをやり出したのは。やってるうちにおもしろくなっちゃって、それで自然にうまくなっちゃったんですね。で、'85年に「チャンピオンシップロードランナー」とか「スターフォース」のイベント(全国キャラバン)の際に、デモンストレーターとしてゲームをプレイしていたら、自然発生的に「高橋名人」っていう呼び名がついちゃったんです。あのころは楽しかったですよ、憧れの歌手にも会えたしね(笑)。

●ゲーム界でのターニングポイントは？

高橋　'83年の年末くらいかな……ファミコンを発売する半年くらい前。ファミコンの部署についたときですね。もしあそこでパソコンのほうへ行ってたら、高橋名人ってのはいなかったもんね(笑)。で、'87年の11月にPCエンジンを出したので、高橋名人という名前をちょっとね、ひかえはじめたんですよ。

●自分の代表作は何ですか？

高橋　ないですねえ――う〜ん、プランナーとして携わって、スゴかったなと思ったのは「スターソルジャー」。逆に、自分としてイヤだったのは「高橋名人の冒険島」。あれ、僕がキャラクターだからね。他人がやっててマイキャラが死んじゃうと「ちくしょう殺しやがって」なんて悲しかったですよ(笑)。

●ゲーム界でのサクセスのひけつは何だと思いますか？

高橋　自分の我を出すことですね。「ここはこうしたほうがいい」と思ったら、他人に何と言われようとそれを押し通しちゃうこと。自分の感性を信じることだね。

●現在のライバルは？

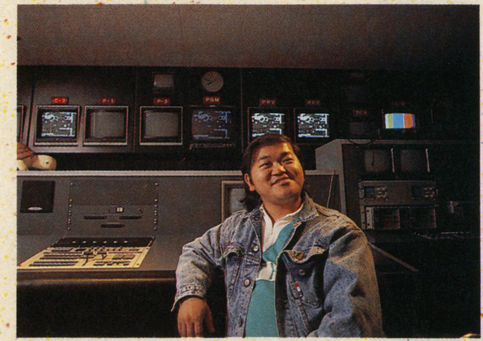
高橋　とくにいません。

●10年後自分は何をやっていると思いますか？

高橋　コンピュータで10年ていうと、他の世界では20年、30年ですからね……わからないですね。

●ゲーム界を志望する人たちへのアドバイスは？

高橋　ゲームの分野で生きていこうとするんだったら、とにかく趣味を多彩にしておいて、できる限りたくさんのことを知ったり見ておくことですね。遊びを知らないのに遊びを作れ、というのはムリな話ですから。あとは仲間をいっぱい作ること。いい仲間を作っておけば、仕事にも広がりが出てきますしね。知識と情報量と友達関係、この3つが大事だね。



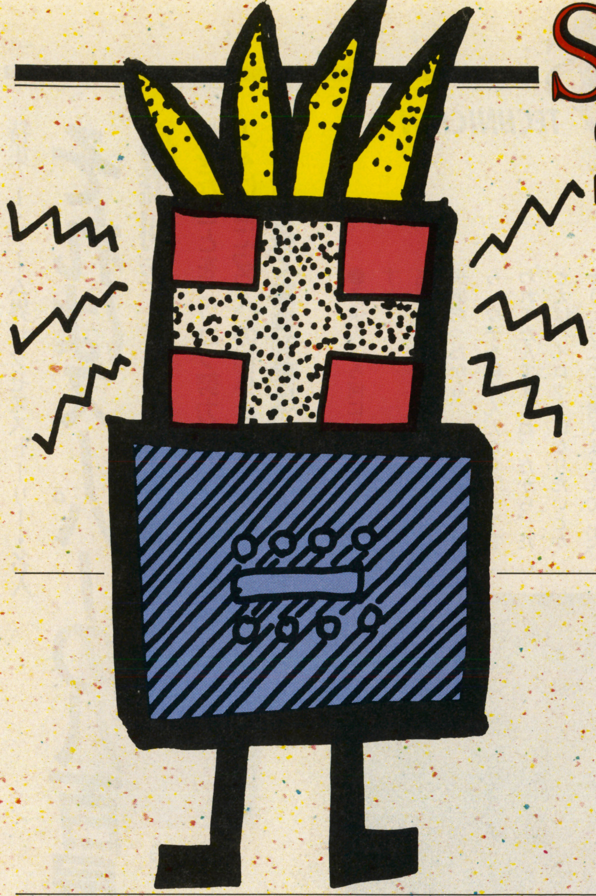
高橋利幸

生年月日／1959.5.23
出身地／北海道
最終出身校／東海大学第四付属高等学校

パーソナルデータ

- 1959 北海道に生まれる
- 1982 ハドソン入社
- 1983 ファミコンの企画・宣伝部に
- 1985 全国キャラバン(ファミコン大会始まる)(名人の称号つく)
- 1987 PCエンジン発売

SUCCESS STORY



特集1・ゲーム界サクセスストーリー

BEEP読者500人に聞きました ゲーム界、自分がやるならこんな仕事

最後に読者500人によるアンケート結果を載せてみた。よーく見ながら考えてみると……。

ゲームデザイナー、プログラマー、サウンドクリエイターなどと、いまをときめくゲーム界の人たちのサクセスストーリー、いかがだっただろうか。登場してもらった方々はみんな第一線で活躍中の、ゲーム界のエキスパートだ。だからインタビューに答えてくれた言葉のはしばしに、とても重要なエッセンスが見え隠れしている。読者諸君はどうかそれを読み取って、これから社会に出ていくための糧にしてもらいたい、なんちゃって。ただ1つ共通していえるのは、

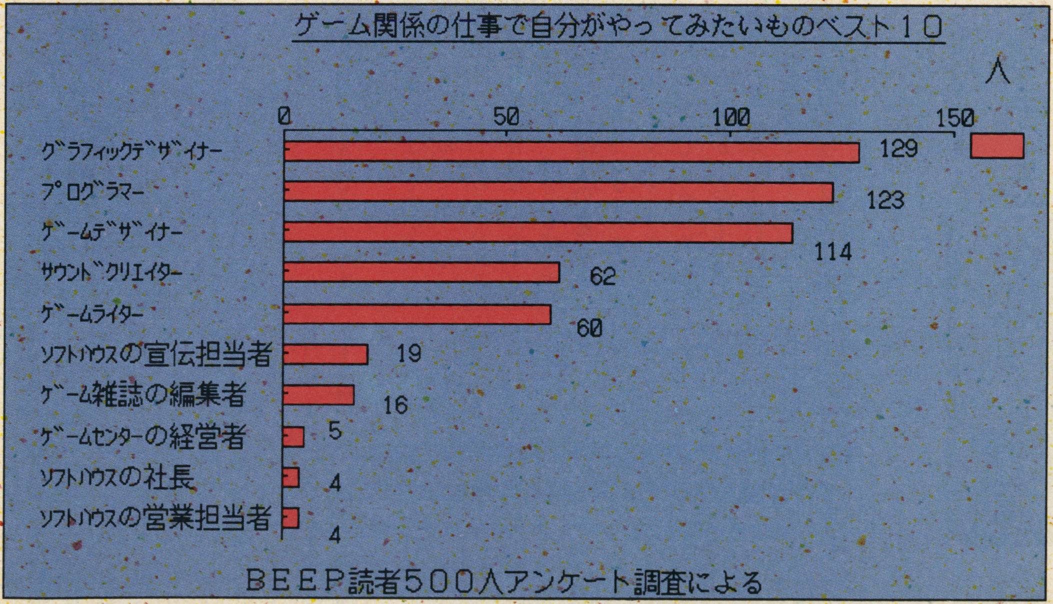
みなさんゲームが大好きだ、ということ。「好きこそものの上手なれ」っていう言葉があるけど、まさにそのとおりなんだね。好きだからこそコツコツ勉強して、いっぱい情報を収集して、友達と情報交換なんかしたりする。そうすることによって、また、友達の輪が広がっちゃったりしてね。ヨウは、どんどん自分の世界を広げていくことが大事なんだ。そして、自信がついたら何にでもトライしてみること。「僕なんか……」なんて恥ずかしがらず、ジャンジャン自分をアピールして、売り込もう。1つのことに打ち込んで努力している人は、必ずまわりから認められる。クリエイティブな、やりがいのある仕事をしたい人はとくに、がんばってほしい。

さて先日、BEEP編集部は、500人の読者を対象に、「ゲーム関係の仕事で自分がやってみたいものベスト10」のアンケート調査を行なった(下図参照)。1位はグラフィックデザイナー、2位はプログラマー、そして3位がゲームデザイナーだ。う〜む、やはり直接ゲーム制作にたずさわる仕事が人気を集めているね……。ちなみにBEEPでもよく募集しているゲームライターは5位。だけど君たちは知っているか、彼らの朝夜逆転生活の悲惨な生活を!? ま、ゲームが3度のメシより好き、というのならいいかもしれないけど。

ゲーム雑誌の編集者は……と、7位か。あまり人気ない。

とりあえず、どの仕事にしてもどこかの会社に就職してきっかけをつかむのが手っとり早いようだ。

いずれにせよ、どの職種についたとしても、努力と根性だけは忘れることのないよう、日夜ハゲんでもらいたい。成功を祈る。



スタッフ募集

契約社員・アルバイト

ゲーム・ミュージックの宝庫キング CGM シリーズとファミコン・ソフト企画・制作をはじめ、音楽、映像、ゲーム、出版等で新しいデジタル・エンターテイメントをクリエイトする元気なスタッフを募集します。

ファルコム・レーベル設立第1回作品

「Falcom SPECIAL BOX '89」

8cm CDミニ・アルバム(6枚組)¥7,800

〈絶賛発売中!!〉

'89年度最高の話題作!

〈ファミコン・ソフト〉

ファンタジーSFアドベンチャー・ゲーム

ジーザス

〜恐怖のバイオモンスター〜

¥5,900

〈3月中旬いよいよ発売!!〉

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

募集職種

- ●CGMシリーズ(コンピューター・ゲーム・ミュージック)レコード企画・制作ディレクター
- ●ファミコン等ゲーム・ソフト企画・開発
- ●CGMシリーズ及びファミコン等プロモーター

資格●20才以上
給与●当社規定による
待遇●交通費全額支給・社保加入
勤務時間●10:00〜18:30(残業あり)
休日●完全週休2日制
応募●2月22日迄に履歴書(写真貼付)、職歴書を郵送
書類選考の上、面接日を通知

キングレコード株式会社

総務部人事課 TEL.03(945)2131
〒112東京都文京区音羽2-12-13

募集 STAFF

LET'S CHALLENGE

BOTHTEC®

コンピュータ・ゲームの世界は、広大な可能性のフィールドです。私たちボーステックはこのフィールドの中で、常に「開拓の精神」を持ちつづけてきました。

新らたな年をむかえ、私たちと共に、時代を創造していく情熱的なスタッフを広く求めます。いよいよ、あなたの個性とチャレンジ精神の出番です。

募集職種

●コンピュータゲームソフト企画・開発スタッフ

①プログラマー ②ゲームデザイナー(企画) ③キャラクター及びグラフィックデザイナー ④テストプレイヤー

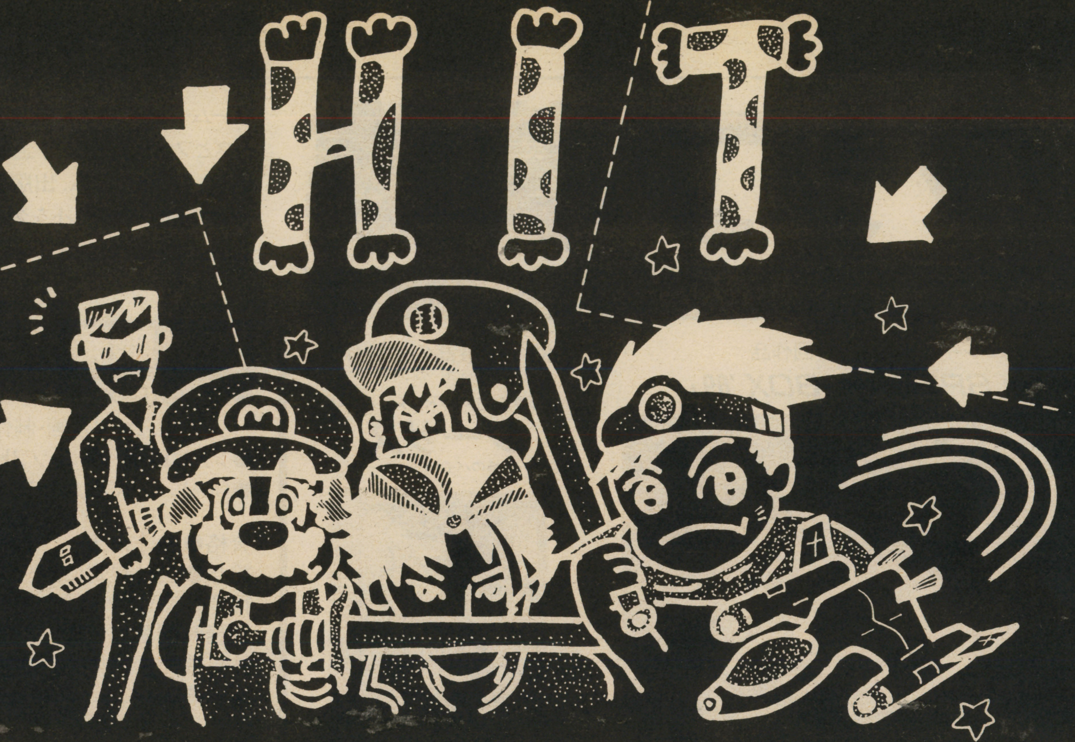
※アルバイト・社員・契約スタッフ(相談に応じます)

募集要項

■資　格　学歴不問・④はアルバイトのみ・契約制度も有
■給　与　月給15〜25万円・時給650円以上
■待　遇　昇給年1回・賞与年2回・交通費全額支給・各種社保完
■勤務地　用賀
■勤務時間　9:30〜18:00
■休　日　日、祝日・第2、第4土曜日・夏季年末年始・有給休暇
■応募方法　Telの上、作品・履歴書持参。郵送可。
※応募の秘密は厳守します。

ボーステック株式会社 TEL(03)708-4712

〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16



特集2 ヒットゲームのトレンド大研究

定番(きまりもん)と流行(はやりもん)をにらみつつ、今年を占う

ねえキミ、ちょっと、昨年買ったゲームを思い出してくれないか？「えーっと、ドラクエⅢとドラゴンボールとマリオ3と……」そう、近年のヒット作はほとんどキャラクターものとシリーズものに占められている。今年はその傾向に拍車がかかりそう。なぜ？ そのへんをカッチリ考えておく必要があるんじゃないかな？

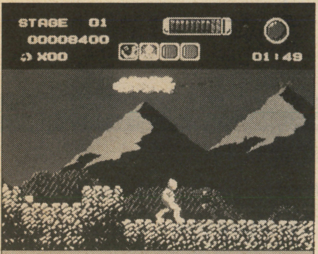
文／河内英子

子どもたちの遊びの革命

かつて放課後といえば「ギャング集団」ともよばれるいたずら好きの子どもたちの待ち望(のぞ)んだ時間だったはずである。放(ほお)り出されたランドセルが重なり合う路上は、宝物のメンコやビー玉を出し合う格好(かっこう)の遊び場であり、空き地では鬼ごっこやかけっこの歓声(かんせい)がまっ暗になるまで聞こえていたものである。

しかし、いまや車の流れとどまるところをしらず、空き地などどこを探しても見あたらない。そして何よりも、現代の子どもたちは放課後まっすぐ塾通(じゅく)いである。友達と楽しい道草を食う時間さえも奪(うば)われてしまった。こうした子どもたちの忙しい生活において、時間をぬってでも楽しめるものがコンピュータゲームなのである。

こうした背景の中、昭和58年7月はじめてファミコン本体が発売され、4年後の昭和62年までの間に、当初の予想を大きく上回る1200万台が普及(ふきゅう)し、3・8世帯に1台という大ヒット商品となった。



ウルトラマン怪獣帝国の逆襲（バンダイ・©円谷プロ）

ファミコンゲームが、これほどのヒット商品となり得(え)たのは、もちろん前述のような子どもたちの生活の変化によることもあるだろうが、なによりも子どもたちを魅(み)了(りょう)したのは新時代のエンターテイメント・メディアともいうべきファミコンソフト自体のでき映(ば)えによるところも大きいだろう。

「シューティング」「RPG」「裏ワザ」などのファミコン用語が、子どもたちの日常生活の慣用語(かんようご)となってしまうほど、えりすぐったキャラクターと、奥が深く飽(あ)きのこないストーリーをもったソフトが数多く発売された。

しかし、ここにきて「キャプテン翼」「聖闘士星矢」「ドラゴンボール」などの〝キャラクターもの〟と「ドラゴンクエスト」「スーパーマリオ」「ファミリースタジアム」などの〝シリーズもの〟に人気が集中してきている。昨年末集計の「人気ソフトベスト10」のランキングを見てもこの2系統がほぼ独占しているのがわかる。その人気を集めた〝キャラクターもの〟と〝シリーズもの〟の具体例をいくつかあげてみよう。

ブームの火付け役たち

まず、〝キャラクターもの〟においては、「キングコング」「グーニーズ」「ミッキーマウス」「スターウォーズ」などの映画自体もヒットしたものや、「キャプテン翼」「ルパン3世」「めぞん一刻」などのTVや雑誌でも人気のある漫画

ドラゴンボール大魔王復活（バンダイ・©バードスタジオ／集英社／フジＴＶ／東映動画）

やアニメのものが題材となっている。また、ファミコンゲームファンの年齢層の幅の広さを反映しているともいえる例もある。

さらに「中山美穂のトキメキハイスクール」「リサの妖精伝説」など、タレントを登場させたものや、「マイクタイソン・パンチアウト」「井手洋介の実戦麻雀」「中嶋悟Ｆ−ヒーロー」など、あらゆるジャンルで活躍している実際の選手や名人を登場させたソフトも作られ、これらも大変な人気を集めている。

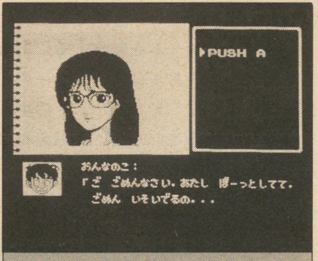
〝シリーズもの〟においては、ファミコンゲームをここまで流行らせた火付け役ともいうべき「スーパーマリオブラザーズ」が、昭和60年に発売されて以来、61年、63年にも続いて登場。同様に62年、63年と続いて発売された「聖闘士星矢」や61年、63年に発売された「ドラゴンボール」もヒット商品となった。また、忘れもしない発売当日、ニュースになるほどの評判と人気を集めた「ドラゴンクエスト」。「ドラゴンクエストⅣ」が今年、発売予定となっているが、さて今年も一騒動巻き起こすことになるだろうか。興味は尽きない。

懐古と2世がゲームに与えた影響

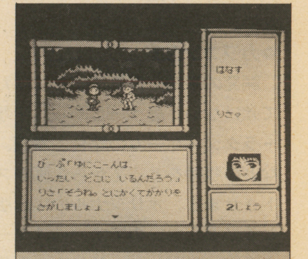
しかし、シリーズものについてはそのすべてが大ヒットしたというわけではない。シリーズもののなかでも、前作と比較すると人気が尻すぼみになってきているソフトもいくつかあり、前作がヒットしたからといって、その続編もヒットするとは必ずしもいえないようである。にもかかわらず、メーカーはさらにシリーズものを作り、発売を予定している。なぜそこまでシリーズ、あるいはキャラクターにこだわるのだろうか？

むろん、端的にいえば「それがユーザーの要望である」からだ。たしかになんの感情移入もされていない、まったく新しいキャラクターよりも、すでに漫画なりアニメなりで見知っているキャラクターのほうが遊びのイメージを広げやすい。また、「前作がおもしろかったから続編ものもおもしろいだろう」という期待をユーザーが抱くことは、容易に考えられることである。こうした点がメーカーのソフト制作に少なからず影響を与えているとみていいだろう。

一方、〝キャラクターもの〟〝シリーズもの〟への人気の集中は、現在の社会文化の背景も関係しているようだ。たとえば、昔なつかしいTVや漫画のキャラクターが、昨今再度見直されたいわゆる〝復活アニメ〟のブーム。TVがモノクロだった時代、国民みんなのアイドルまたはヒーローだった赤影



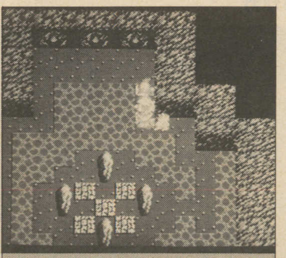
中山美穂のトキメキハイスクール（任天堂）



リサの妖精伝説（コナミ）

やノラクロやフクちゃんからはじまって、ウルトラマンや仮面ライダーまで人気を集めている。これらをモチーフにしたノートやおもちゃなど、さまざまなキャラクター商品が店先で見かけられる。やはり、いつの時代になっても強く、優しく、愛敬のある映画、TV、漫画のキャラクターは子どもの心をとらえる魅力をもっているのだろう。もちろん、「少年ジャンプ」の主人公たちをはじめとする現代のヒーローも依然強く支持されている。そしてTV、映画のなかで昨年もてはやされたのが〝2世タレント〟である。この2世タレントが注目されたということと〝続編もの〟に人気が集まったというのは、どこか相通じるものがある。高島忠夫の息子高島政宏など、挙げればきりがないほど昨年は2世タレントが目立った年であった。いずれにしても〝既存しているもの〟に対して続いて出てくる〟というのは、なにかと関心がよせられ、注目を集めるものなのではないだろうか。

いずれにせよ「復活アニメ」や「2世タレント」といった社会的背景、あるいはユーザーの要望、メーカーのマーケット戦略が、互いに結びついたところに、現在のシリーズものやキャラクターものへの人気、ソフト数の集中が表れてきたのである。平成元年の今年、どんなキャラクターがソフトに登場し、どのソフトの続きがプレイできるだろうか。メーカーアンケート、対談など絡めながら探っていこう。


ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ（エニックス）

1989年2月号「読者が選んだ待望のベスト10」より

ファミコン

	タイトル	メーカー
1	ウィザードリィⅡ	アスキー
2	がんばれゴエモン2	コナミ
3	アフターバーナー	サン電子
4	ハイドライド3	ナムコ
5	ローリングサンダー	ナムコ
6	ＳＤガンダムガチャポン戦士2	バンダイ
7	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ
8	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
9	里見八犬伝	ＳＮＫ
10	ワギャンランド	ナムコ

メガドライブ

	タイトル	メーカー
1	ファンタシースターⅡ	セガ
2	スーパー大戦略	セガ
3	スーパーハングオン	セガ
4	パワードリフト	セガ
5	スーパーリーグ（仮称）	セガ

ＰＣエンジン

	タイトル	メーカー
1	ＳＯＮＳＯＮⅡ	NECアベニュー
2	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン
3	ネクタリス	ハドソン
4	天外魔境	ハドソン
5	ワードナの森	NECアベニュー
6	ビジランテ	アイレム
7	ダライアス	NECアベニュー
8	はにい・いん・ざ・すかい	フェイス
9	ワンダーモモ	ナムコ
10	デジタルチャンプ	ナグザット

パソコン

	タイトル	メーカー
1	ゴーファーの野望・エピソードⅡ	コナミ
2	イースⅢ	日本ファルコム
3	妖怪変紀行	ブレイングレイ
4	ガルフォース2	スキャップトラスト
5	トリトーン2	ザインソフト
6	ワンダーボーイ・モンスターランド	日本デクスタ
7	ウィザードリィ4	アスキー
8	ベトナム1968	スキャップトラスト
9	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	ゲームアーツ
10	サンダーブレード	シャープ

※アミ部分は、キャラクター、シリーズものです。

関するメーカー意識調査

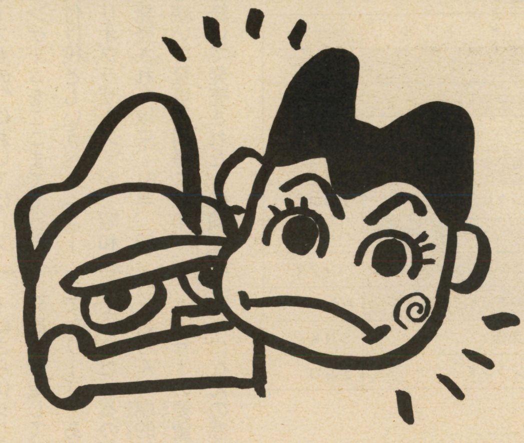
●セガ

キャラクターが命なだけに、キャラクターのイメージを悪くさせたり、変えたりしないこと。ストーリー的にもまったく異なった展開は不可能だと思います。

●コナミ

キャラクターを生かす!

スケバン刑事II（セガ・©フジＴＶ）



5 手間、コストなどオリジナルのものとどこが違うのか

●バンダイ

企業秘密です。

●カプコンA氏

原作のイメージにあったゲームを作るには原作者などと何度も打ち合せをしなければならない。ここがオリジナルのゲームとは違うので、手間はかかりますが、手順としては大差ないと思います。

●カプコンB氏

原作の世界につかってしまうという部分があり、逆にそれをやらなければ原作のイメージやテーマが理解できない部分があると思う。そのためには原作者と綿密(めんみつ)な打ち合せも必要であり、資料も膨大(ぼうだい)な量になることは避(さ)けられない。

●カプコンC氏

開発の手間や採算(さいさん)に関してはたいして差はないと思う。しかし、手順はキャラクターゲームの場合、漫画、映画などの版権をとってから企画をスタートさせます。オリジナルの場合版権をとる必要がないのですぐにスタートできます。ただし、オリジナルを作っていて漫画、映画のイメージと合うものがあれば、その版権をとってきてキャラクターゲームにもっていくこともあります。

●カプコンD氏

手間としては原作のイメージをそのまま使える（主人公のキャラを使えるなど）ためストーリーや世界観を作るうえでは比較的楽といえます。手順は外部からの注文が多いため、それに合わせて行程を変更しなければならないなど、通常のゲームとは少し違ってきます。

●セガ

オリジナルはキャラクター、ストーリーの基礎的土台から作るため、スタートまで時間がかかる。キャラクターものはキャラとストーリーができているので、イメージを壊さないように制作する。そのくらいの差です

●コナミ

キャラを表現する部分では留意(りゅうい)するため、時間がかかることがあります。しかし他は変らない。

じゃりん子チエ（コナミ・©はるき悦巳／双葉社）

6 現在のキャラクターゲームは、その原作のファンを満足させていると思いますか

●バンダイ

満足させていると考えております。ただし、子どもたちのゲームのレベルが高まっており、さらに上のグレードのソフトを作らなければならないと思います。

●カプコンA氏

100%満足しているとはいえないと思いますが……。

●カプコンC氏

いいえ。名前だけで売れているものが多く、ゲーム内容はあまりおもしろくないものが多いと思います。

●カプコンD氏

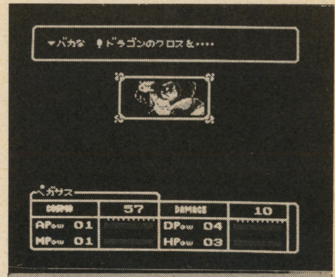
思い出してみるかぎりでは必ずしもそうとはいえないと思う。

●セガ

当社ではゲームを制作するにあたり、キャラクターおよびストーリーのイメージを大切にしているし、その主人公になりきれるということを考えれば満足いただいてると思う。

●コナミ

ノーコメント。



聖闘士星矢（バンダイ・©車田正美／集英社／ＴＶ朝日／東映動画）

7 今年、キャラクターゲーム市場は拡大していくと思いますか

●バンダイ

拡大すると思います。なぜなら「ファミコンジャンプ」「ＳＤガンダムII」などのビッグキャラで貢献(こうけん)できると思うからです。今年もがんばりますのでよろしくお願いします。

●カプコンA氏

拡大していくと思います。

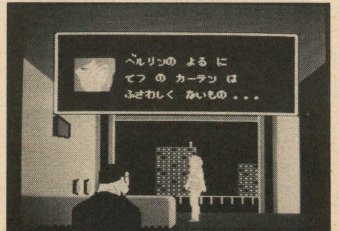
●カプコンC氏

きっと拡大するでしょう。

●カプコンD氏

上に同じ。

●セガ

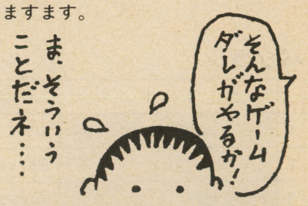


ゴルゴ13（ビック東海・©さいとうプロ／小学館）

少年誌、ＴＶアニメが大きくなると平行して、ＴＶゲームもキャラクターゲーム市場も拡大していくと思います。セガ・オリジナルキャラクターも育てていきたいと思います。

●コナミ

ますます。



キャラクターゲーム　推移

1983	ポパイ	1作
1984	なし	なし
1985	オバQ、キン肉マンなど	4作
1986	グーニーズ、ドラゴンボールなど	18作
1987	ミッキーマウス、水戸黄門など	25作
1988	キャプテン翼、孔雀王など	34作
1989	天地を喰らう、キテレツ大百科など	32作

※1989のデータは1月20日現在のものです
発売予定のものも含みます

キャラクターゲームに

1 キャラクターゲームが売れている理由

●バンダイ
発売前に消費者がオリジナルソフトよりもイメージをつかみやすいためだと思う。

●カプコンA氏
人気キャラクターを自ら操作してストーリーを展開していくというのが、最大の魅力じゃないでしょうか。

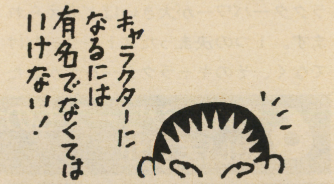
●カプコンB氏
他メディアのみならず、へたをすると社会現象となりうるパワーがある。それがユーザーの購買意識に拍車をかけている場合も少なくないと思う。

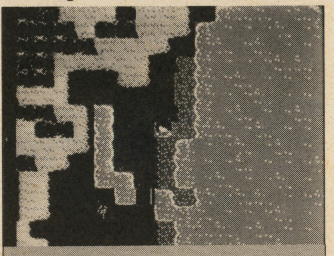
●カプコンC氏
「天地を喰らう」や「スウィートホーム」など、消費者が1度でも聞いたり見たことのあるものであれば、名も知らぬゲームを買うよりは安心して買える部分がある。または漫画や映画を見て「おもしろい!!」と思えば、なぜか安心して買えるだろう。

●カプコンD氏
ゲームをすることによって、原作のもつ世界に入り込め、しかも見たり読んだりという与えられる形だけでなく、自分で先を切り開いていく錯覚に陥るためだと思います。また、そのキャラクターを動かしてみたいという願望や自分が、その原作の主人公になれるという思いを満たすことができるためではないかと思います。

●セガ
キャラクター自身に人気があるため、思い入れがゲーム内に入る。ゲームのキャラクターへ自分がなりきるだけのキャラクターパワーを持っているからだと思います。

●コナミ
ユーザー自身に与える安心感とキャラクターロイヤリティだと思います。




ゲゲゲの鬼太郎2
(バンダイ・Ⓒ水木プロ／東映動画)

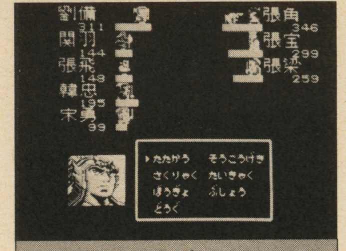
2 キャラクターゲームを貴社で発売した(する)理由

●バンダイ
バンダイは、キャラクター番組のスポンサーをするうえで、消費者アンケートをとり、その結果によって商品化します。

●カプコンA氏
漫画や映画で味わえない楽しさが、TVゲームにあると思います。すなわち、主人公＝自分自身であるということ……。そういうできあがった世界の中でプレイするということは、より感情移入しやすく、楽しんで遊んでもらえるだろうと考えるからです。

●カプコンB氏
あくまでヒットを狙っての目的手段だが、それだけにとどまらず、原作のテーマやポリシーにカプコンとして共感する部分があったからだと思う。

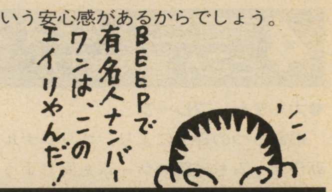
●カプコンC氏
個人的に今回制作した「大魔界村」のストーリー等設定に興味があったから。


天地を喰らう（カプコン・Ⓒ本宮企画／集英社）

●カプコンD氏
設問1のような理由により、プレイヤーの注目を集めるため。またゲームの中に入り込みやすくするためだと思います。

●セガ
そのキャラクター自体のパワーが活用できるとともにそのキャラクターアニメ（番組）のストーリーをユーザーが理解しているため、ユーザーがゲーム内へ入りやすくなる。よりゲームへ愛着心を持ってくれると思うから。

●コナミ
メーカー側としても、「売れる！」という安心感があるからでしょう。



3 ゲームにキャラクターを使うときの選定基準はなんですか

●バンダイ
キャラクターの支持者層が、ファミコン世代にあてはまるかどうかを確認します。

●カプコンA氏
現在、最も人気があるもの、また今後人気が出ると予想されるものを起用。

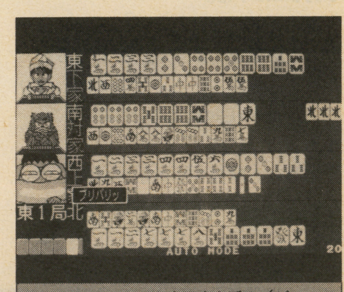
●カプコンB氏
たんにおもしろい、有名であるというだけでなく、いかにゲームとしての要素（世界観や登場キャラクター）をもっていて、イメージとしてゲーム世界に違和感をおこさせないものがベストだと思う。

●カプコンC氏
そのキャラクターが有名である。そのキャラクターがゲームになっておかしくないか。ゲームにしやすいか。個人的にそのキャラクターが好きか。この3点が大切です。

●カプコンD氏
定められた原作の中でどのキャラクターを使うかという意味なら原作のイメージをよく表すもの、なくてはならないもの（主人公など）を選んでいます。

●セガ
少年誌、TVアニメーションなどで人気の高いキャラクターは当然であるが、そのキャラクターが商品のターゲットにマッチしているかということも選定基準となる。また、キャラクターの将来性、ストーリーの展開なども大切なことである。

●コナミ
売れているキャラクターか否か。それプラス、そのキャラクターがコナミの企業イメージと合うかどうかが問題となるでしょう。


ぎゅわんぶらあ自己中心派3（ゲームアーツ・Ⓒ片山／講談社）

4 制作するうえで、どこに気をつけますか

●バンダイ
消費者がそのキャラクターのどの部分が好きかを考え、そこを生かすようにする。

●カプコンA氏
原作のもつイメージや主人公のキャラクター性などが著しく変わらないようにする。

●カプコンB氏
ストーリーの変更など手を加える部分があるかもしれないが、あくまで原作のイメージを変えない。テーマやポリシーについても同じである。名前だけのキャラクターゲームはまったく意味がないし、原作者やユーザーに対して失礼であり、ひいてはその版権をとってきた当初の目的が達せられないから。要するに原作のイメージを傷つけてはならない（人物キャラクターに関しても同じことがいえる）。ただしゲームとしてのおもしろ味にかけては何もならない。

●カプコンC氏
キャラクターのイメージを壊さないようにしながら「ゲーム」として作り上げる。

●カプコンD氏
原作のイメージを損なわないようにすること。逆に原作によく出てきたものやイメージを伝えられるものをしっかりと見せるという点にとくに気を使います。

関するメーカー意識調査

4 手間、コストなどオリジナルとどこが違いますか

●カルチャーブレーン

前記３つの理由により、オリジナル新作ゲームも続編のゲームも同じようにまったく０からやり直します。一部流用できそうなプログラムについてもそうです。当社には、独自で開発した絵や音の自動化システムがありますから、手間はいりません。採算コストについては、とにかくトータル的によいゲームを作らなくてはならないという使命感とポリシーがありますから、度外視して考えています。

●日本ファルコム

開発の手間、手順、コストはシリーズもののほうがずっと楽ですよ。お客さんてそんなに新しいものを欲してはいないんですよね。だから商売の効率もいいんですが、最大の問題は、作り手のほうが飽きちゃうというところでしょう。

●カプコンA氏

基本を崩さなければその分手間はかからないと思いますが、おもしろかったところをおもしろくするのはやはり時間がかかります。

●カプコンE氏

どちらも開発をする手間は同じです。しいていえばストーリー性が同要素のため、グラフィックのイメージ、敵キャラ設定などがやや容易にできるていどです。

●任天堂

基本システムの確認とテストが少なくてすむかわりに、新しいネタ作りに時間がかかります。コストは変わりません。

●エニックス

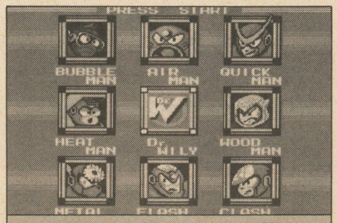
開発の手間、手順、採算のコストなど、オリジナルゲームも続編も同じだと思います。

●セガ

オリジナルについてはキャラクター、ストーリーの基礎的土台を作るためスタートするまでに時間がかかります。続編はオリジナルと違い、基礎はできているのでスタートするのは早いでしょう。

●コナミ

ケース・バイ・ケースで違ってくると思います。



ロックマン2　Dr.ワイリーの謎
（カプコン）

5 前作とスタイルが変更になる場合、そうしなければならなかった理由

●カルチャーブレーン

テクノロジーは随時発達してきているので、それに伴ってスタイルの変更は考えられます。また、企画段階でマーケットのニーズをにらみつつ、よりよい商品づくりに励みます。

●バンダイ

いかに新鮮さを出すか、深く考えた結果です。

●日本ファルコム

それは１、２で同じシステム使ったんで、３はなにか目新しいことをやったほうがファルコムらしいんじゃないかと思ったんで。お客さんにもファルコムはなにか新しいことをやるんじゃないかと思ってくださってるので。つねに新しいものを作ろうというのがウチのスローガンなんです。松下さんじゃないけど「サムシング・ニュー」っていうのが。

●カプコンA氏

前作が発売されてから続編が出るまでにはかなりの期間があります。その間ゲームスタイルや種類など、流行も変わっていくと、前作のシステムでは古く感じられる場合もあると思います。

●カプコンE氏

はじめてプレイする人にも受け入れられなければ意味がなく、どうしても目新しい要素を取り入れないといけないと思います。変更というより前作のおもしろさ＋αを加えるということです。

●ナムコ

FC「ファミリーテニス」で１Ｐプレイではトーナメントの勝敗で楽しんでいただきましたが、「ＰＣワールドコート」では新機軸クエストモードでさらに楽しみ方を変えてみました。このようにどこまでもお客様を飽きさせないようにとの意図から変わることが多いと思います。

●任天堂

「ゼルダの伝説」の場合、大幅な変更はありません。ただ、前作で実現できなかった技術的な点を変更することはあります。

●エニックス

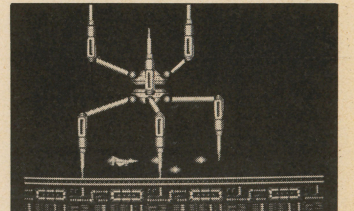
ゲームをおもしろくするため。

●セガ

キャラの変更なくゲーム展開が変更となる場合は、その登場してくるキャラクターパワーが大きいほど考えられます。１つの決まったストーリーだけでなく、そのキャラクターを生かしたいろいろな幅広いゲーム内容の企画で展開します。

●コナミ

前作のスタイルが古くなったということじゃないでしょうか。


グラディウスII
（コナミ）

6 今年もシリーズものが出てくると思いますか

●カルチャーブレーン

市場の半分、いや、それ以上出てくると思います。

●バンダイ

もちろん。なにしろ平成元年ですから……（株価も高いし !?）

●日本ファルコム

昨年で一段落したような感じがするんですけどね。シリーズものの代表みたいな「ドラクエ」はまだやるみたいですけどね。それとこれはぜひ書いてほしいんだけどね、「ソーサリアン」ってシナリオを別にして、短編集みたいな形とってるでしょ、今度の「ドラクエ」はあのスタイルでやるらしいんだよね、ちょっとこれはね……（笑）。たまたま考え方が同じだったのかもしれないけど、あのスタイルは「ソーサリアン」のほうが先なんだっていまの内から言っとかないと（笑）。

●カプコンA氏

どんどん出てくるでしょうね。

●カプコンE氏

出てくると思います。しかし、内容が前作をはるかに上回っていなければシリーズものではなく、ただたんに二番煎じに終わってしまうと思います。

●ナムコ

やはり大きな評価を得たソフトの続編は、ユーザーの方々もお待ちかねなのではないでしょうか。当社でも、ＦＣ「ドラゴンスピリット新たなる伝説」やＦＣ「ドラゴンバスターII闇の封印」など続編ものを用意しております。

●任天堂

任天堂では「ゼルダの伝説３」を発売します。他社も今年はシリーズものが多いようです。

●エニックス

その傾向はあると思います。

●セガ

ドンドン出てくるでしょう。

●コナミ

どんどん出てくるはずです。

シリーズものゲーム推移

1983	ドンキーコング、ドンキーコングJr.	2作
1984	パックマン、ゼビウスなど	8作
1985	忍者くん、スーパーマリオブラザーズなど	14作
1986	北斗の拳、ファミスタなど	26作
1987	ドラクエII、ロックマンなど	43作
1988	ファイナルファンタジーII、飛龍の拳IIなど	31作
1989	ドラクエⅣ、がんばれゴエモン2など	25作

※1989のデータは１月20日現在のものです。
１作目となった作品も含めました。

シリーズものゲームに

1 シリーズものゲームが売れている理由

●カルチャーブレーン

ゲームというものは、現実の投影的な要素が多分にある。自分がこの主人公で冒険をしてみたかったり、好きな野球選手になってプレイしたかったり、カンフーの達人になってみたいなどと考えるとき、一般消費者は知名度の高いものを必然的に選択してしまうのがつねでしょう。

●バンダイ

前作がおもしろければ、あるていど次回作も期待できるから。

●日本ファルコム

まず、それだけファンがついてるわけだし、内容もあるていどどういうものか予測できるし、思い入れもついてくるから売れるんだと思います。作る側としてもより完成度の高いものが作りやすいですし。それにゲーム自体のインパクトが落ちてきて、ユーザーのニーズが僕たちの作るものを追い越してきている。それに対処するための方法のひとつだと思います。

●カプコンA氏

毎年多く発売されるソフトの中で〝本当に楽しめるゲーム〟が少なくなってきたからじゃないでしょうか。子どもたちにとって5～6,000円というのは大金ですから、年間100本以上発売されるソフトのうち、多くても4～5本くらいしか買うことはできないでしょう。そうなると人気のあったゲーム、おもしろかったゲームの続編に関心がいくのは当然だと思います。

●カプコンE氏

やはり知名度だと思います。知名度があるということは内容がよく、皆によい評価を得たゲームですから、はじめて聞く名のゲームとシリーズものだと、期待感はもちろんのこと安心感もあるので人気が上がり、ヒットするのだと思います。ゲームをするのも買うのもお金はかかりますから損得の感情が入るのでは……。

●ナムコ

皆様に好評をいただいたゲームの続編というのは、ユーザーの方も品質をよくわかったうえで買っていただけるという安心感があるからだと思います。供給する側としてはけっして安易な考えで作っているのではなく、お客様のご要望にそうかたちでやっているということを認識していただきたい。

●任天堂

作品の信頼性とゲームのストーリー、キャラクター、ゲーム性の新奇さにユーザーの期待が大きいからだと思います。

●エニックス

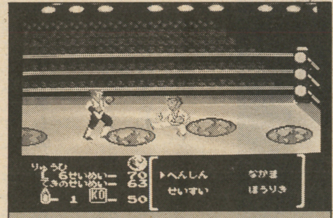
前作に満足したユーザーが、よりおもしろいものを求めるためでしょう。

●セガ

シリーズというものは人気があってのシリーズです。キャラクター、ストーリーなど、前作に人気があれば期待感があり、続きをやろうとします。

●コナミ

前作のイメージがユーザーに安心感を与えるため。



飛龍の拳II　ドラゴンの翼
(カルチャーブレーン)

2 最初からシリーズものとして考えていましたか

●カルチャーブレーン

「スーパーチャイニーズ」はアーケード版「チャイニーズヒーロー」からの移植であり、当初からシリーズものとして考えていました。当然、次も考えていますが、ユーザーのニーズ次第です。

●バンダイ

ケース・バイ・ケースです。

●日本ファルコム

「ソーサリアン」はシステムとして増殖させていく方向で考えていました。「イース」はシリーズものというよりも、もともと「イース２」も含めた大きな物語だったんです。それが開発段階で、あまりにも大変なことがわかったんで途中で切って分けてしまったということです。「ドラゴンスレイヤー」はシリーズというより、ある種のブランドみたいな考えです。「ドラゴンスレイヤー」イコール「木屋チーム」って感じの。

●カプコンA氏

考えていませんでした。

●カプコンE氏

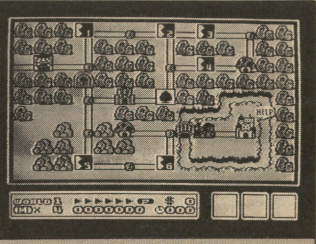
大魔界村に関しては考えていました。しかし企画内容が多すぎて通常の基板に入りきらなかったのですが、当社のＣＰシステムという大容量の基板を得てはじめて実現可能となり、今回制作できたというわけです。

●ナムコ

いいえ。続編を作ろうとするのは、ユーザーから続編をという要望が多かったためです。

●任天堂

任天堂のシリーズものといえば「ゼルダの伝説」です。今年スーパーファミコンと同時発売のもので３作目です。マリオはキャラクターとしてのウエイトが高く、そもそもそうしたコンセプトの作品なので、いわゆる続編ものとは違うと考えています。



スーパーマリオブラザーズ３
(任天堂)

●エニックス

考えていません。１作ごとに完結のつもりで作っていますから。

●セガ

アドベンチャーＲＰＧのようなストーリー的なゲームジャンルはＴＶドラマのような一面もあるため、ソフトによっては考えます。例えばファンタシースターです。もう１つはキャラクター的要因です。このように、最初から考えられるものと、キャラクターパワーによって考えていくものとかあると思います。

●コナミ

モノによります。

3 続編を作るうえでどこに気をつけますか

●カルチャーブレーン

マーケティングリサーチからやり直し、まったく新しいゲームを作るつもりでとりかかります。

●バンダイ

いかに前作よりグレードアップし、かつ新鮮なソフトにするかでしょうね。

●日本ファルコム

たいした意識はないですね。ただロゴやネーミングをちゃんとしたものにして、イメージを引き継ぎやすいようにしています。

●カプコンA氏

前作のどの部分がおもしろかったか、またどこが悪かったのかを、ユーザーの声を重視して制作しました。

●カプコンE氏

前作の雰囲気をそこなわず、なおかつ前作を知らない人たちにも受け入れられるようなグラフィックとさまざまな演出(背景を物語る仕掛け、敵の登場、死に方など)、前作よりもはるかに上回ったゲーム内容などに気をつけました。

●ナムコ

ファミスタの例でいいますと、「ファミスタ」、「ファミスタ87」、「ファミスタ88」と順に攻→投→守に主眼を置くなどして、違ったゲームとしての楽しみ方を出すようにしました。

●任天堂

まず、作品のコンセプトを変えるかどうか、そしてどれだけ新しさを出せるかどうか、というところです。

●エニックス

前作のおもしろさを超えるように気をつけています。２倍以上おもしろいものにしないと、ユーザーの心をつかめないと思います。

●セガ

前作と比較したとき、続編はバージョンアップが必要だと思います。キャラクター、ストーリーとも前作のよいところ、そして＋αがなければきびしいので、このへんに気をつけます。変更についてはあまり考えませんが、キャラクターでは成長、ストーリーでは時の流れなどがあります。

●コナミ

前作の良いところを活かす。なおかつ、マンネリにならないようにするということ。

某大手メーカー
覆面ロングインタビュー

メーカーアンケートをみんなはどう受け取ったかな？　こういう文書によるアンケートってなかなか本音が出にくいものだよね。そこで、あるメーカーの広報マン、企画マンの方に出席いただき、覆面座談会を行った。あえてそうさせてもらったのは、メーカー側の生の声を聞きたかったからである。では、どうぞ。

某メーカー応接室にて。開発企画、広報の方が集まった。

版権ものは広がりがないんです

―今年のラインナップなんか見ると、キャラクターものやシリーズものが大半を占めていますよね。

A　シリーズものが出てくるというのは、前作がヒットしたというのがいちばん大きな理由だし、キャラクターものはネームバリュー、知名度が大きいため受け入れられやすいと考えるからでしょうね。でもけっきょくは、ユーザーのニーズですよ。

―家庭用ゲームの場合は付属のアンケートでユーザーのニーズはつかめると思うんですが、ビデオゲームの場合はどうなんですか？

B　具体的にデーターうんぬんということでなく、プレイヤーからのハガキが来ますので、だいたいわかります。シリーズものは次の作品まで年数がかかっていますから、そういった要望が徐々に貯っていって制作に踏み切っていくんです。

―キャラクターものの場合、"旬"っていうのがあると思うんですが。

A　一番難しい問題でしょうね。アニメってのは長期でやってますからいいんですけど、映画の場合は上映とビデオ化という2つのタイミングがあるんです。そのいずれかにうまくシンクロする感じで発売できればいいんでしょうけどね……。いかんせん映画はそのフィルムができあがってからが本当のスタートになりますので、遅れるのはしかたないでしょうね。ただ「孔雀王」みたいなものでしたら映画の公開とファミコンとジョイントできるんでしょうけど。

C　最近はチップの不足で生産のラインも読めませんしね。どこのメーカーでもなかなか難しいと思いますよ。

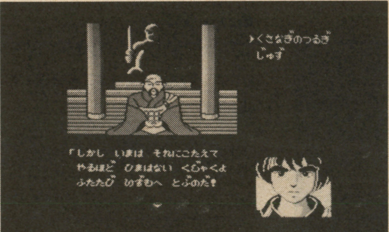
―原作をゲーム化する場合、それをどういうタイプのゲームにするか考えていくと、原作のコンセプトと違ってくる場合もあると思うんですが、そういうときの制作の側の心がけみたいなものは？

B　年を経るごとに流行っていうのは違うんです。で、パート1とパート2の期間が長いと、前と同じシステムでやると古いような印象を与えてしまうことがあるでしょう。だからゲーム内容を変えてでもその時代にあった、よりよいものを目指すんです。

C　ちょっと話はそれますけどね。広報の立場からすると、版権ものはおもしろくないんです。広がりがないんです。キャラクターものってのは、原作からすると二次使用なんですよ。向こうが©を持ってますからね。オリジナルならばこちらがベースになって、たとえばボードゲームになったりプラモデルになったりというのがうちにとって二次使用になるわけです。オリジナルは展開するうえで広がっていくんですけど、キャラクターであるとファミコンの世界以上には広がりにくいんです。話題作りもそうでしょうけど。

―問屋さんなんかだとキャラクターものやシリーズものはどうなんでしょう。

C　もちろんオリジナルのものより印象はいいですよね。ブランド（メーカー）イメージというのもあるでしょうし(笑)。



孔雀王（ポニーキャニオン・©荻野真／集英社）

原作と比べても、ゲームのほうが本当のイメージになるくらいじゃないと

―一つ思うのはキャラクターものってのはあらかじめ視聴者なり読者なりに世界ができているわけですよね。そういう人たちがたとえばアドベンチャーになるのを予測しているとします。しかしゲームを作る立場からするとアクションにしたほうがおもしろいとか、極端な話ではシューティングにしたほうがおもしろいとか、まるっきりゲーム制作者の側の意図で変えてしまいたいというような欲求とか、クリエイティブな欲望はあるんでしょうか？

D　まあ大体が原作にこだわらなくていい。自分の好きにやっていいと言われます。何か規制や原作者の意見によって、ここはこうしたいけどこうしなければならないというようなことはありません。

E　作り手側としては、原作と比べてもゲームのほうが本当のイメージになるくらいの気持ちがないと作れないと思います。規制の中で作ると、どうしてもおもしろくなくなるんじゃないかな。

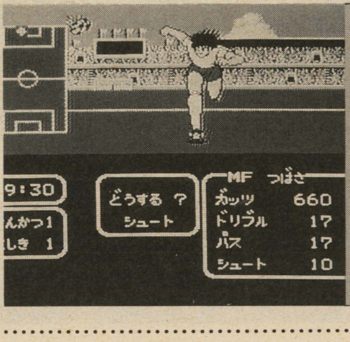
C　版権ものがどんどん出てきてますけど、ファミコン自体のブームというか需要は一時に比べればガタッと減ってますでしょう。ブーム最盛期は版権ものってのは少なかったはずです。で、他機種からの移植ってのが多い。その時代はそれでよかったんですが、いまは版権ものがどんどん出てきて売り上げをなんとか伸ばそうとしている。それはそれでいいのかもしれないけど、逆に名前があるがゆえにたいしたソフトでもないのに売れてしまう。また、名前に負けて「なんだこれ、おもしろくないじゃないか、ファミコンってこんなもんだったのか」という評価を受けるのは、メーカーとしては懸念しているところです。

A　すごい原作があって、そのすごい原作の版権をとったんだから、きっとすごいゲームなんだろうなという評価を受ける。しかしその内容は、そのへんのバッタ屋で売っているようなゲームよりも落ちる。だけど名

前を信じて遊んでしまって、それがそのままファミコン全体の評価につながってしまうのが一番恐いことですね。

B 私たちが逆に各雑誌にお願いしたいのが、名前があってもおもしろくないゲームはおもしろくないとはっきり書いてもらうことです。そうしないとファミコン自体の人気が落ちてしまうし、それがひいてはゲーム業界全体に蔓延してしまいますから。

A その意見は諸刃の剣だな(笑)。



キャプテン翼(テクモ・©高橋陽一/集英社/TV東京/東映動画)

不特定多数の人間に受け入れられるには

——しかし、評価というのは一概に下せないものがあって、僕らの目で見ておもしろくないと紹介したものでも、年齢とかその人の腕とかで意見がまったく違ってきますから難しいですね。それはとくにキャラクターゲームに多いですけど。

A 価値観が多様化してますから、不特定多数の人に受け入れられるためのゲームを作るのは、非常に難しいですよね。

B ファミコンゲーム初期から始めた人っていうのは、当時15歳でもいまは20歳くらいになってますし、そういう人にとって今のキャラクターゲームというのは物足りないと思うんです。でも最近始めた低年齢層ユーザーもいますので。

——ターゲットを絞ってゲームを作っていきますか?

B 絞ることはしません。それをやってしまうと広がりませんから。内容を煮つめていけば自然とゲームが小さくなっていきますので、いまいちばんウケているのは何か。複雑なアクションなら小さな子供はできない。そういうふうに切り捨てていってゲームを構成するうえで考えていきます。

——難易度なんかはどうやって設定するんですか。あらかじめロケテストみたいなものをやるんでしょう。

D やっぱり第三者の目というのが一番必要ですけど、時間をかけていろいろ試しながらやらないとすぐには決められません。これはいちばんシビアですね。

A ジャンルによっても違いますしね。シューティングは「○面までいったぜ!」とかの満足感はありますけど、アドベンチャーなんか、最後までいって初めて喜びを得られますから。オール・オア・ナッシングの世界ですから(笑)。

——開発の方々にお聞きしますが、心に残ったゲームというとなんでしょう。

E 忍者くんは好きでしたね。

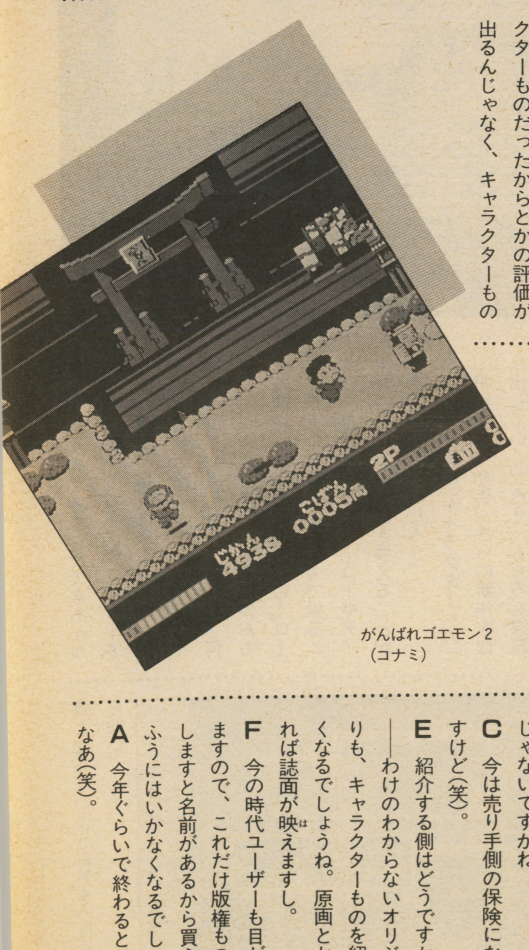
D ゼビウスはいままでとは違ったシューティングという感じが好きでした。ちょっとイヤだったのがドラゴンボール(笑)。あるていどイメージが固定されているものに対して、裏切られた思いでしたから。

E ボクはゼルダやリンクですね。個人的にも凄く好きでしたし、自分がゲームを作るうえでとても参考になった作品です。印象が悪かったのは燃えろプロ野球です。なにしろー試合もたなかったです。

——キャラクターゲームに対するアレルギー体質みたいなのが実体験からあるように聞こえたんですが、そういう教訓をどういうふうにゲーム制作に生かすようにしていますか?

F ボクのやっていた当時はキャラクターものというよりも、とにかくアクションが多かったんです。とにかく、そのゲームだけ売ってしまえば……というのがあったと思うんです。今はメディアも発達してますから、売ってからでも評価はありますし、ユーザーはちゃんと見てますから、版権ものだからとか、パート2だからと気を抜くことはできない。

D ビッグネームのキャラクターほど、それ相応のイメージがあるわけです。開発としては難しいところですけど、そこで名前だけで売ってしまうより、逆にそれだからこそ質の向上に気をつけなければならない。そこそこ売れてしまってからも、あれは版権ものだったからとかキャラクターものだったからとかの評価が出るんじゃなく、キャラクターものであってもゲームそのものがよかったから売れたんだというのが本当だと思うんです。



がんばれゴエモン2
(コナミ)

C ボクは版権もののひとつの代表はキャプテン翼だと思いますよ。版権ものでありながら、新しいゲームのアイデアが入ってるでしょう。あれが大ヒットしたのはゲームとしてのおもしろさとキャプテン翼がうまく絡み合ったからでしょう。

制限は、あってもなくても苦しい

A ドラクエはうらやましいですね。柳の下にあれだけどじょうがいたんだなって感じですね。

E ドラクエIは鳥山明の人気だけかなと思っていたけど。

B 柳の下のどじょうだったらファミスタでしょう。あれは開発時間は短いはずですよ。

C 88年度版は違うけどね。

——ドラクエの場合ですとI、II、IIIと物理的にも容量が倍々になってますけど、シリーズもので容量の物理的なツラさってのはないですか。

A 制作側は制限があってもなくても苦しいんですね。制限があればあるでそれに収めなければならない。制限がなければないで、それに見合うものにしなければならない。制限がないということ自体、ひとつの差別化しなければなりませんから、画面にそれが表れないといけないので、どっちも苦しいですよね。

B やっぱファミスタだな(笑)。

——ロイヤリティというのはどうなんでしょう。オリジナルなら0ですし、版権ものはあらかじめオンされているわけですよね。宣伝とか楽とかいうことがあるんですか?

C 版権ものだからといって宣伝費用にロイヤリティが入ってるかというとぜんぜん逆なんです。版権ものだからこそたくさん宣伝して売らなければならないというふうになります。これは個人的な意見ですが、なかにはひょっとしたら社命売らんがためのひとつのPRかなと思うものもありますね。

A 結局は版権ものは、商売的に無難だというのが正直なところじゃありませんか。

B お客さんに対するひとつの安心感、いいかえれば保険みたいなものじゃないですかね。

C 今は売り手側の保険になってますけど(笑)。

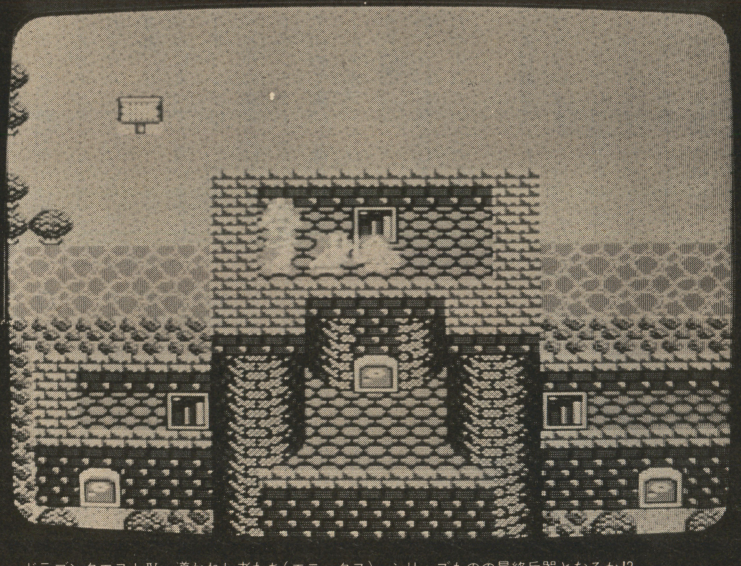
E 紹介する側はどうですか。

——わけのわからないオリジナルよりも、キャラクターものを紹介したくなるでしょうね。原画とかが使えれば誌面が映えますし。

F 今の時代ユーザーも目が肥えてますので、これだけ版権ものが氾濫しますと名前があるから買うというふうにはいかなくなるでしょうね。

A 今年ぐらいで終わると思うけどなあ(笑)。

いわゆる“総括”してみよう



ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち（エニックス）。シリーズものの最終兵器となるか!?

新鮮味はあるか、＋αはあるか

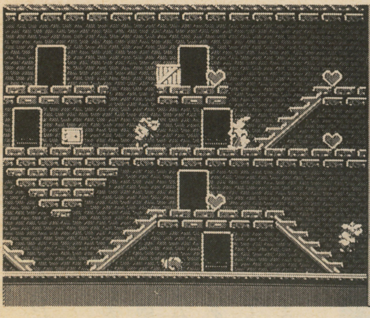
さて、メーカーサイドのインタビューで「続編もの」と「キャラクターもの」が、なぜ人気を集めているのか？　また、なぜメーカー側も「続編もの」「キャラクターもの」に力を入れているのか？　という疑問は解けたであろうか。

つまり「続編もの」に関していえばメーカー側は、前作の評判が高ければそれに便乗しやすく、その知名度からソフトを売りやすいということのようだ。確かに買うほうにしても、前作のイメージや知名度から安心して購入することができる。

しかし、前作のイメージ・知名度があるからこそ、それをくずさずに新作を作ることは、オリジナルソフトを作ると同様に難しいものでもある。今年も名メーカーが競って「続編もの」を作るようだ。こうした状況の中では、その新しく発売された「続編もの」がいかに前作と比べて新鮮なものであるか、前作より充実したストーリーとなっているか、流行を取り入れているかなど＋αがどれほど加味されているかが問題となってくるだろう。

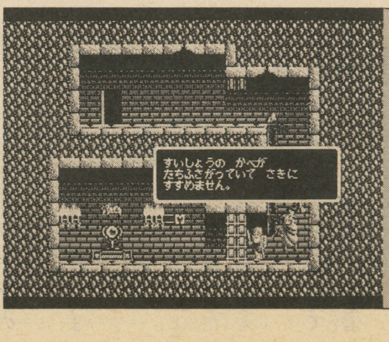
また、「キャラクターもの」に関していえば、メーカー側は、TV、映画、漫画、アニメなどで人気を得ているキャラクターをゲームの主人公として使うことは、すでにキャラクター自身のイメージができあがっているので、ソフトのストーリーを作りやすい。買うほうもキャラクターイメージから、ソフトを安心して購入しやすいといえる。しかし、何よりも「キャラクターもの」のおもしろ味は、遠い存在であるヒーローやアイドルを自分の手一つで操ることができたり、そのヒーローやアイドル自身に自分を置き換えることができるということだろう。

メーカー側は「キャラクターもの」に関しても、今年、さらに新作を作り出していくだろう。もちろん課題もある。一つには主人公にするキャラクター自身のイメージが先走りして、ソフトの内容自体が伴っていないということがないようにすること。また、いくら人気のキャラクターといっても、なんでもかんでも主人公にするのでなく、いかにそのキャラクターがゲーム性に富んでいるかということを十分に考慮して、キャラクターを選定していくということに集約できるだろう。



ロジャーラビット（©1989 The Walt Disney Compny and Amblin Entertainment, Inc.／KEMCO）

事実、本誌読者アンケートによると「キャラクターもの＝駄作」というイメージが定着しているメーカーもある。それがゲーム業界全体の評価とならないように気をつけねばならない。



ピラミッドソーサリアン（日本ファルコム・PC88版より）

夢をたくせるゲームを

最後に、なぜこれほどゲームが売れるのか？　つまるところ、ゲームの魅力とはなんといっても未知の空間へ入り込んで、あるときは怪獣を倒し、あるときは強盗を捕らえるといった、現実からはまったくかけ離れた世界の中で、自分こそがあらゆる事件に対処していくヒーロー、英雄であって、主人公であるということだろう。

裏を返せばそれだけ“今”という時代は子どもたち、またはストレスがたまるいっぽうの大人たちは日常生活の中で、あこがれや夢を抱く機会さえもてないということかもしれない。つまりゲームこそが、唯一、改めて自分の夢や勇気を確認でき、自分の存在を認識できる自己表現のものとなっているのではないだろうか？

なにはともあれ、今年新しく生み出されてくる創造空間やキャラクターたちを多大な期待をこめて迎えることにしよう。

Beep 読者プレゼント

MAGAZINE FOR GAME KIDS

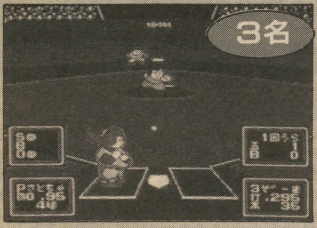
●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

応募要項

★このプレゼントページの応募は128ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!
（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切 1989年3月8日必着　★発表　本誌5月号（4月8日発売）誌上。

1 がんばれペナントレース

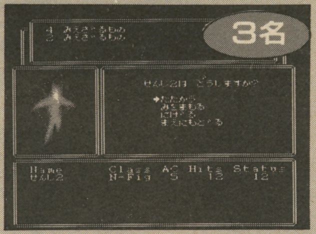
3名



対応機種：ファミコン
提　　供：コナミ
定　　価：5,900円
●さらにシミュレーションに近づいたリアルな野球ゲーム。今季の優勝は君のものだ。

2 ウィザードリィII リルガミンの遺産

3名



対応機種：ファミコン
提　　供：アスキー
定　　価：6,500円
●ＲＰＧの古典、名作のウイザードリィII。これをプレイせずにＲＰＧは語れないぞ。

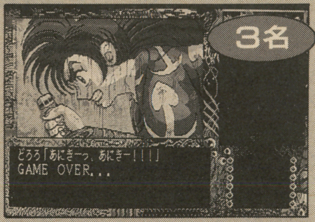
3 ゲームコレクション 番外編

2名

対応機種：ＭＳＸ（Ｄ）
提　　供：コナミ
定　　価：4,800円
●もうおなじみのコナミのゲーコレ。番外編にはオリジナルゲームも入ってるよ〜ん。

4 どろろ

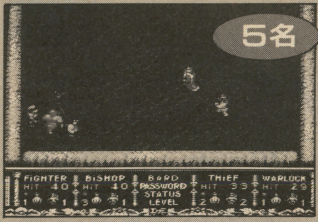
3名



対応機種：ＰＣ88ＳＲ以降
提　　供：クエイザーソフト
定　　価：8,800円
●なつかしの"どろろ"がアドベンチャーになって登場だ。原作を読んだ人にゼヒ！

5 ダンジョン エクスプローラー

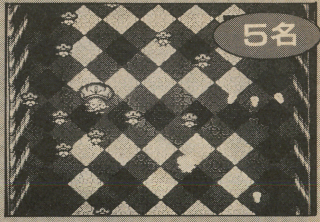
5名



対応機種：ＰＣエンジン（Hu）
提　　供：ハドソン
定　　価：5,800円
●ＲＰＧを取り入れたアクションシューティングゲーム。多人数同時プレーもあるよ。

6 はにい・いん・ざ・すかい

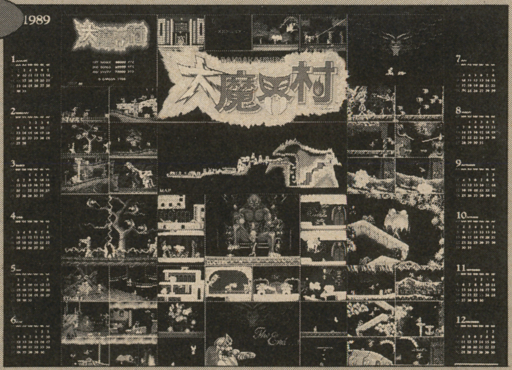
5名



対応機種：ＰＣエンジン（Hu）
提　　供：フェイス
定　　価：5,200円
●古代日本を舞台に繰り広げられる、はにいの全方向コミカルシューティングゲーム。

7 大魔界村カレンダー

10名



提　供：カプコン
定　価：1,000円
●各ステージの画面写真をいっぱい刷込んだ、とってもデッカイカレンダーだよ〜ん。

8 カプコン 特製シールセット

30名

提　　供：カプコン
●ロックマン、1943、ガン・スモーク、プロ野球殺人事件などカプコンゲームソフトの、キャラクターシール

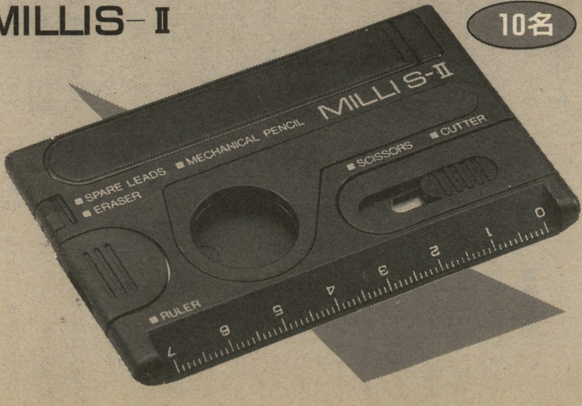
9 WINK ノベルティグッズセット

5名

提　　供：ポリスター
●メッセージ、サイン入りのポスターカードにフォトスタンド。君だけのおタカラだ！

10 MILLIS-II

10名



提　供：西友長浜楽市
●シャーペン、消ゴム、ハサミ、カッター、定規など6つが収まった万能カード。

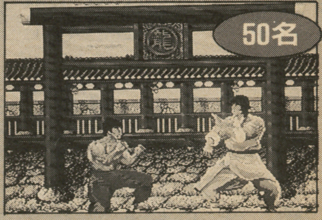
11 上　海

50名

対応機種：ＰＣエンジン
提　　供：日本ソフトバンク
定　　価：4,500円
●今月も50名にプレゼント！　君はドラゴンを見たか!!

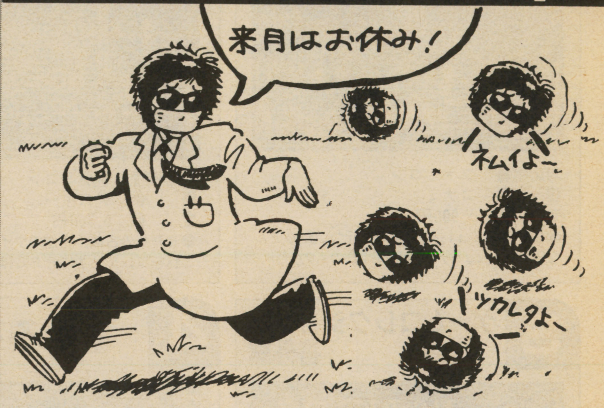
12 THE 功夫

50名



対応機種：ＰＣエンジン
提　　供：日本ソフトバンク
定　　価：4,500円
●これも50名だ！　太っ腹のソフトバンクにももうないぞ。これが最終チャンス!!

Dr. KILLのマルチターゲット



口あたりのやわらかいビスケットシートにおいしいいちごの味と香り…… 某エンゼルパイのキャッチである(大爆笑)。

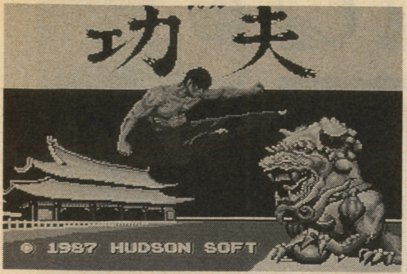
PCエンジン

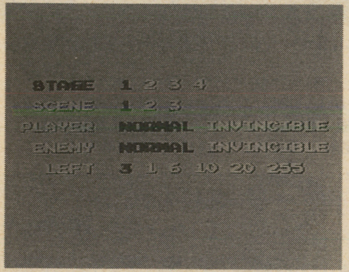
デバックモード◆THE 功夫

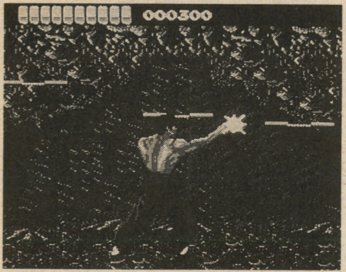
●やり方が難しいので順を追って説明していく。
①電源を入れる
②リセットする
③RUNだけをはなしてSELECTは押したまま
④タイトルにもどるまで待つ
⑤SELECTを押したまま、コントローラの上を1回押す
⑥SELECTをはなす
⑦コントローラの上を3回押す
⑧右を6回押す
⑨下を2回押す
⑩左を2回押す

以上のコマンドの入力に成功すると画面が変わり、以下の設定ができるようになる。
①シーンセレクト
②ステージセレクト
③マイキャラの無敵
④各ボスの無敵
⑤マイキャラの残数
(BEEP編集部 えいりやん)

Ⓚえいりあんは内部の人間だから、何もあげない。しかし、よくこんなもん見つけるよなぁ。解析でもやってるんじゃねえかぁ!?







これでいつでもどこからでも功夫できま～す。

Dr.KILLの気ままにフリートーク

2月号のフリートークに対しての意見・感想が届いているので、ここに紹介しよう。これを読んだみんなの意見も、どんどん聞かせてほしい。

私は、フリートークのコーナーを読んで、今までのコーナーに対する怒りがますます高まりました。昔のことですが、87年の5月号の〝セガ マークIII お買い得ゲーム虎の巻〟の裏に、「知ってて当然、知らなきゃタコ」のコマンド集が載ってます。ずっと昔のビープに、〝「コミカルマシンガンジョー」の無敵は、ゲームの都合上伏せさせて頂きます〟と書いてあって、「ビープはゲーマーを考えているな」と思いきや、「知らなきゃタコ」よばわりされて、ずいぶん頭にきました。また、「このコーナーでは、パスワードをいじったりしたハイテクは、載せるつもりはない」と言っていますが、別に載せてもかまわないと思います(無敵他、ゲームがとっても簡単になるもの以外)。

また、Kさんが〝アンチ・ファミコン〟で、ファミコンのハイテクを全く採用しないこと他だったのですが、今回のフリートークを悪く言えば、うっぷんばらしとしか考えられません。

〝随時募集しているのでよろしく〟と書いてありますが、勇気のある人(埼玉県のM・Kさん)が手紙を出せば、頭ごなしに「私の案は正しい」とばかりにけなしつけるのなら、フリートークのコーナーは、ないほうがよいと思います。なんと言っても「いくつかの意見が来ているので……」ということからも、もう、差別している。そもそも、他誌なども読者の考えをとり入れて、広く考えを深め、討論などをやって行くのが当然なのですが、どうお考えでしょうか?

また、私が思うに(恐れながら)マルチターゲットはビープの中で、一番不要なコーナーだと思います。それには記事、他の内容の強化と共に、読者のことを考えた、よりよいコーナーにすべきだと思います。(宮城県 磯田真一)

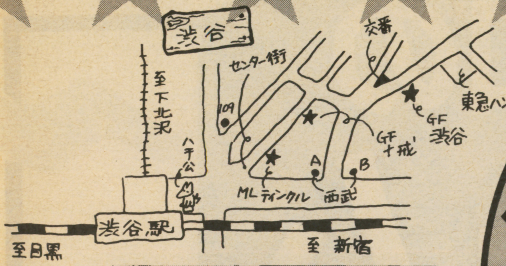
Ⓚ一部誤解があるようなので弁解させてもらう。BEEP誌上で行っているハイテクのコーナーの担当は、今までに4回代わっていて、Ⓚは、その4代目にあたる。よって、「昔のビープにはこう書いてあった」と言われても、そのころのⓀは読者だったので、どうしようもないことである。また、「セガマークIII お買い得ゲーム虎の巻」の「知らなきゃタコ」のコメントに関しては、Ⓚ自身、あの企画にはまったくタッチしてない。ハイテクのコーナーの代表という意味で、あの問題発言の責任はとるが、ハイテクに関する文書すべてが、Ⓚのものだと思ってもらっては困る。あれは、少なくとも別の人間が書いていたということをわかってほしい。それから、最後のほうに書いてある「他誌なども……」のところ、Ⓚも深く反省している。今後のコーナーの課題にしていこうと思う。貴重な意見、ありがとう。

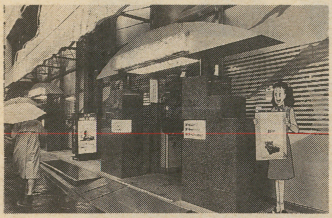
先月号のAMショーの事ですが、Kさんに賛成します。マニアだとかゲーマー根性だとか、一切関係なく、みんな平等だと思う。つまり、AMショーは、本来関係者だけによるものであり、たとえ学校が休みでも、一般の人々は入場させるべきではないと思う。また、「メーカーやゲーセンの人だって、どれが人気があるのか、ひとつの目安になる」とあるが、それが目的なら、ちゃんと料金をとるべきである。つまり、「夢工場」のようにね。AMショーは関係者のみとして、別の日(日曜日や休みの日)に、一般用として料金をとる。または、モニターとして、抽選によってマニアから初心者まで、幅広く選んで料金はただにして、ちゃんと感想や意見をだしてもらうべきだ。(大阪府 栖原英俊)

AM・AOUショーには、僕たち一般(学生)のプレイヤーが必要だと思います。しかし、学校を休んでまで行くことはないと思う。M・Kさんの言う「ゲーマー根性」というのは、「入場さえすれば、あとは何回も時間のある限り、ゲームがタダでできる。他人よりも先に、ニューゲームを楽しみたい」という、ショーの目的外の自己満足であるのではないでしょうか?

ショーに行くなら学校が終わってからでもいいハズ。レポートを書くなら、各ブースを一通り見ればいいのですから。もし、人が多過ぎて1回もプレイできなかったら、それならそれで、そのゲームはとても人気があったということで、立派なレポートが作れるはずです。(兵庫県 大原一志)

(原文のまま、掲載しています)





今月のお店

ゲームファンタジア渋谷

場所：渋谷区宇田川町13-11　第８フジビル１～３Ｆ

最終回

うんちく、ごたくを並べながら始まったこの企画も著者多忙のためおしくも最終回をむかえた。協力してくれたメーカーさん、応援してくれた読者のみなさんどうもありがとう。

さすがシグマ系 コインゲームが充実

今月は、若者の街、渋谷をたずねてみた。渋谷といったら、JR山手線を始め、東横線、銀座線、新玉川線、半蔵門線、井の頭線と交通路が発達しており、とくに学生が多い。その学生が待ち合わせによく利用すると評判なのが、ゲームファンタジア渋谷だ。ゲームファンタジアはビルの3階までゲームがいっぱいつまっている。おまけにこの店はシグマ系列の中でも、もっとも早いサイクルで新作ゲームがロケテストされる店なのだ。

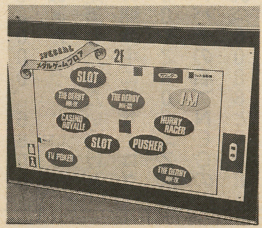
1階（ゲームファンタジア）はテーブルゲーム、大型きょう体ゲーム、コインゲームが中心。2階（ザ・ダービー）はコインゲーム（ダービー中心）。3階（ビンゴ・イン）コインゲーム（ビンゴ）やビリヤードとなっている。遊びの殿堂といってもよいくらいのすばらしい充実度。1階の雑踏に比べると2、3階は静かに音楽が流れ、アダルト対象となっている（2、3階は18歳未満は立ち入り禁止）。

ビルの1、2、3階とさまざまなゲームがある空間は、各国の料理を出すデパートの食堂街のようだ。そこで今回は、食べ歩きといった感じを出すために各階ごとの目玉商品を食してみたい。

広い1階には新作ゲームがぞろぞろとお目見えしている。

良心的サービスが泣かせる

なんといっても1階は、入口付近に大型きょう体、テーブルゲームを配置して、ブラッと入って来たフリーのお客さんをも引きつけるようになっている。さて、まず最初に引き寄せられたのが、ナムコの未来忍者だ。西洋の機械文明に東洋思想的な味付けをしたノリのゲーム。まるで、西洋料理のコートレットをてんぷらの技術を利用して造り上げたトンカツのようなイメージがある。また、ほとんど網羅しているといってもいい大型きょう体のラインナップは、見逃すことはできない。



各階の踊り場には、次の階の案内が表示されている。

2階には、ダービーを始めとするコインゲームが並んでいるわけだが、その中でもダービーマークⅣがオススメだ。マークⅣは、数あるダービー機の中でも高性能を誇っている。ダービーといったら英国が本場。ウェッジウッドのカップにいれたダージリン・ティーといった風合いを心ゆくまで楽しみたい。

3階は、ビンゴワールドだ。このごろは、イベント（大小様々）でビンゴをやることがあるが、それとはちょっと違う。これはコインを投入し、自分でボールをついて数字を並べるといった高度なものだ。台揺らしの微妙なテクニックが必要になってくる。新鮮な苺の上にクリームとパイシートを乗せたミルフィーユだろうか、パイシートを崩しすぎないように神経を使うのはなかなか心地よいものだ。

きらびやかな2階はまるでカジノにいるような気分。

今回の食事は、ものすごく変則的ではあったが、数多くいる店員さんのサービスには、目を見張るものがあった。時間によってドリンクサービスもあるし、渋谷に来たら1度はいってもらいたい店といっていいだろう。

カウンターバーでドリンクサービスも行われているとは……。

今月のう・ん・ち・く

渋谷を熱くしている東急VS西武戦争。東急と西武が今の渋谷の町を作り上げたといってもいいだろう。東急グループは、東急本店を始めとして、東横店、東急文化会館、東急ハンズ、渋谷109、109-2、ONE・OH・NINEがあり、それに対する西武グループは西武渋谷店A、B館、Loft、SEED　WAVE、パルコパート1～3がしのぎを削っている。

そのどちらにも共通しているのが、流行のファッション、映像、音楽だけでなく衣食住のすべてを網羅していることだ。東急グループとしては、文化をもリードする意味あって東急文化村を建設中だし、西武グループのLoft、SEED、WAVEが織りなすダンジョンはこれからの渋谷をますます盛り上げてってくれるだろう。さて、どちらに凱歌が上がるのであろうか。

客層	昼間はサラリーマン中心。夜は学生が多く見かけられる
ネタ	シグマ系列では、サンシャイン店とともに新作デビューが早い
レイアウト	各階それぞれの特徴が現れている。
バランス	やはりコインゲーム天国といっていい
内装	1階にはDJボックス。2、3階は落ちついた雰囲気と内装
サービス	ドリンクサービスやゲームのプレイ方法も教えてくれたりする
総合	☆☆☆☆☆

マニアル浜口のTVゲーム進化論

「新春メガドラ三昧」

No.15
文／浜口　勇
イラスト／高橋好子

ビデオゲームやパソコン関係にまで話題を振りまく結果となった、セガのメガドライブ。はたしてその機能とは、そして野望の行く末とは（なんてね）？（このコーナーにしては珍しく）セガに直接取材した内容を2回連続でお届けするぞ。

68000の効用

世間ではすっかり「メガドラといえば68000、68000といえばメガドラ」というイメージが定着したみたいだけど、メガドラの開発中にはザイログのZ8000やZ800（Z80の上位コンパチの石）、NECのV20やV30（8088と8086にコンパチで、8080をエミュレーションするモードがある）とかも検討したそうで、とくにV30とかは最後まで載せ換えられるような状態で設計を進めたそうな。最終的には今の68000に落ち着いたわけだけど、これは「性能的に68000が一番よいということなので」とセガでは説明している。

ではなぜ、16ビットCPUのなかで68000が最適だったのか、というと

①広く普及している

汎用のCPUで広く市場に出回っているので、開発用の器材も容易に手に入る。

②単純な命令構成なのでゲームの開発が容易

68000は16ビットCPUのなかでは、命令体系が簡単で使いやすいということになっている。また、Cなんかの高級言語との相性もいいらしい。

③メモリーへのアクセスが簡単

68000は16メガバイトのメモリー空間に直接アクセスできる。同じ16ビットCPUでも、8086系になるとセグメントといわれる64キロバイトの窓を使ってメモリー空間のなかを覗き見るような形になってしまう。

といった理由が挙げられると思う。とくに③は68000最大の特徴ということになっている。

さて、16ビットになるとスピードが速くなる、というのをここで理由に挙げなかったのは、8ビットCPUのままでも高速化は可能だからだ。

たとえばPCエンジンのようにCPUのスピードだけを速くするという方法もある。ハドソンの発表によると、単純な仕事をやらせるならばPCエンジンのCPUのほうが68000よりも速いそうである。

だから68000っていうのは単純にスピードアップを狙っただけの選択ではないのは確かだね。

メガロムの呪いからの脱出

最近のゲームカセットは、ファミコンにしろ、PCエンジンにしろメガロムは当然で、メガロムにあらずはゲームにあらずといった風潮さえある。

しかしだよ、さあてメガロムになった、ROM容量は増えた。増えた分だけゲームはおもしろくなったか？「なんだかあんまり変わらない」という意見も多そうだよね。ではその謎を解くためにメガロム方程式というのをここに用意しよう。

本当の容量＝ROMの容量×ゲームメーカーの利用技術

ゲームメーカーの利用技術というのは0より大きく1より小さい数字で、技術力があればあるほど1に近づくことになるということにしておこう。

では式の意味について説明しよう。まず図1を見てほしい。これがメガROMの概略図である。当然メーカーごとに様々な拡張がされているらしい（とくにコナミなんかは、いろいろな機能を付加しているらしい）が、基本的にはこんな形になっているはずだ。

さてここで、気をつけなければいけないのは1度に見えるROMというのはメガROM全体のなかのわずかな部分だということだ。これはどんなに機能を拡張されたメガROMを使っても変わらないのである。

だから、同じ面に登場してくる敵ならばROM上でできるだけ近くに置いて1度に見れるようにしておきたいし、逆によく使うデータやプログラムはいろいろな場所に同じ物をばらまいておきたい。しかしあまりそればかり考えていると、今度は容

量的な問題でやりくりが難しくなってくる。これが従来のメガROMの問題である。メガROMを無駄なくうまく生かそうとすればするほど、割り振りが困難になってプログラミングも難しくなっていくのである。逆に最初から、かなりの無駄を覚悟しておけば、ゲームの容量は減るが開発は楽になることになる。

さてメガドライブというだけあって、メガドラはメガROMの操作に関しては68000というCPUの特徴を生かしてなんの問題もなく操作できる。

図2を見てほしい。68000は16メガバイトのメモリー空間をもっているために、128メガビットROMまではそのままアクセスできるのである。つまり従来のメガROM開発につきものだった問題点が、すべてクリアーされたことになる。

つまりメガROMの隅々までなんの無駄もなく楽々と操作することができるのである。

図1

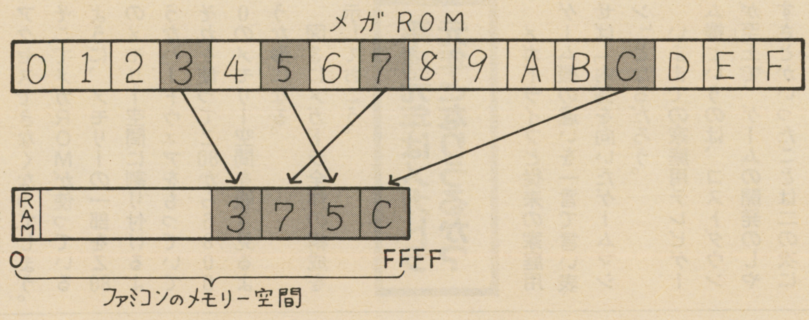
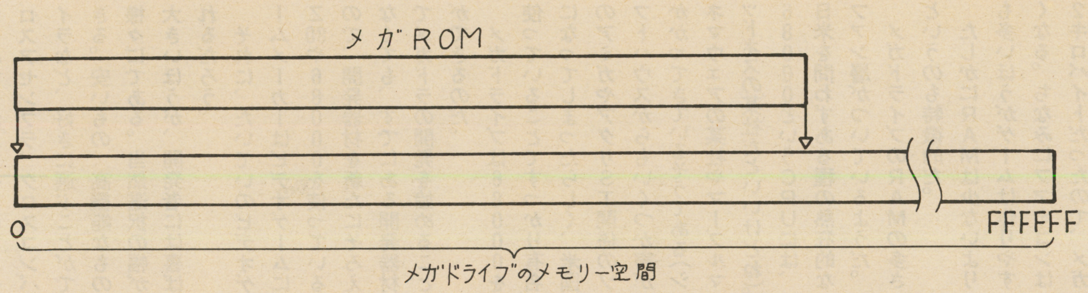


図2



メガドラのシステム

さてCPUを囲む周辺の様子を見てみよう。

メガドライブを開けたときに、一際目を引く大きな真四角のカスタムチップがVDPといわれる画面制御用のLSIで、スプライトやバックグラウンドなどの、テレビゲームではおなじみな機能を扱っている。このコーナーでも以前に説明した、ラインスクロールなどをハードウェアで行う機能もここに載っている。

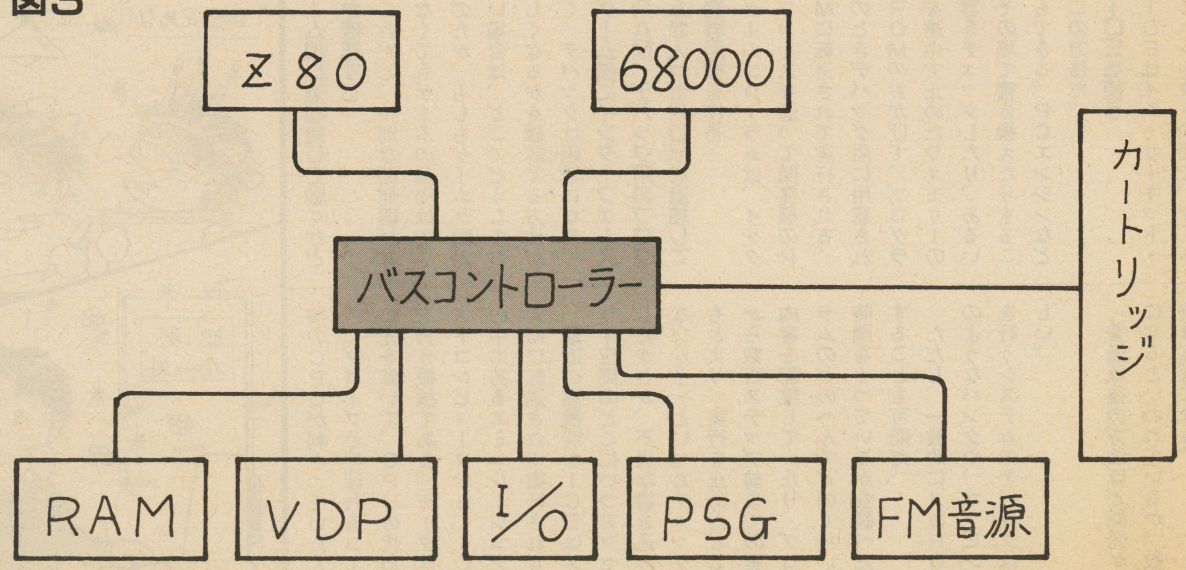
メガドライブの場合、このVDPはさらにマークIIIのVDPとPSGの機能ももっていて、Z80と一緒にマークIIIのエミュレーションを行う。APPLE風にいうと、インテグレーテッド・セガ・マシンといった感じの石だね。

あとメガドライブにはキャラメル大のカスタムチップが2個使ってあって、それぞれI/Oとアドレスバスのコントロールをしているということだ。

メガドライブには68000とZ80の2つのCPUが使われているので、2つのCPUが同時にメモリーを使わないように交通整理をする役目がいるというわけである。

ところでZ80は68000の

図3



ような広大なメモリー空間をもたないので、普通にやっていたのでは68000と同じ物にはアクセスできなくなってしまう。そこでメガROMが使っているように、メモリーの一部をZ80のメモリー空間に割り付けるようなハードウェアをもっていて、それを使ってZ80から68000のメモリー空間を覗き見るような形になる。

図3にメガドラ全体の構成を示しておこう。

平成元年はメガドラ元年となりうるか?

メガドライブと従来の家庭用ゲーム機の違いを一言で言い表せば「内側を向いたゲームマシン」となるだろう。

いままでの家庭用テレビゲーム機というのは、コストダウンが至上で、ゲームの開発のしやすさとかいったことは二の次になりがちだった。ところがメガドライブでは、ゲームの開発のしやすさというのはマシン開発上の大きなテーマの1つとなっているのである。

たとえばPCエンジンではカスタムのCPU（6502系）を使っているために、開発器材はハドソンが提供する専用のものを使わなければならない。それはハドソンだけがサポートしているものであって、自分で好きなものを選ぶなどということは当然できない。

逆にメガドライブは汎用でしかも市場に多く出回っている68000というCPUを使っているので、ホストやICE、クロスアセンブラ、クロスコンパイラなど、好きに選ぶことができる。安いもの、高機能なもの様々にである。当然選択の幅が大きいほうが、開発者には喜ばれるだろう。

それに、たいていのビデオゲームメーカーはビデオゲームにZ80や68000を使っているので、開発器材を新たにそろえなくても、すでにある開発器材でメガドラの開発を始めることができるのだ。

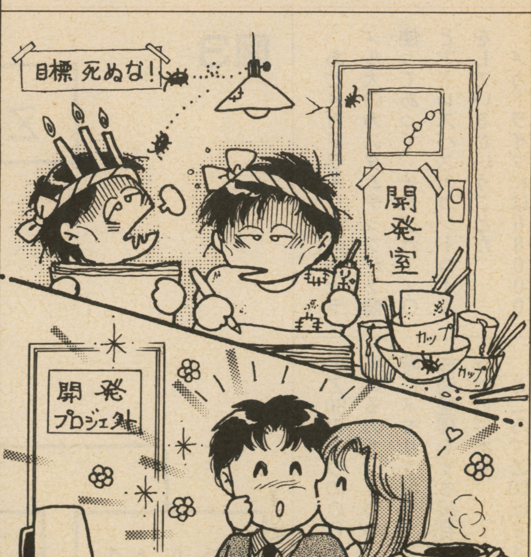
メガドライブは68000を使っていることですっかり有名になってしまったらしく、米国のアミガやアタリST関係のソフトハウスからもいくつか声がかかってきているそうである（シネマウェアの某社やマーブルマッドネスの某社だといいけどね）。68000というCPUには、日米を問わずある種の熱狂的なファン層がついているようだ。

メガドライブのRAMの多さというのも特徴的だ。

たしかにRAMは少ないよりも多いほうがゲームは作りやすくなる。ちなみにファミコンは2キロバイトだったので、メガドラはその40倍近い量のRAMを載せていることになる。

たとえばRPGにしろシミュレーションゲームにしろ、RAMはできれば多いほうがいい。いままではそれをいかに少ないなかに収めるかがプログラマーの腕だったわけで、そこには多くの労力が使われていた。そういった労力の先を見越してRAMを大量に使えるようにしたというのは、かなり野心的な試みである。こういった配慮というのが、今後どういう形で表れるかは、これから出てくるソフトしだいといったことなのだけれども。

次号は周辺機器を中心に、メガドラの未来を占ってみるぞ。



ゲームソフトの開発

家庭用テレビゲーム機用にゲームを開発するには、いくつかの方法が考えられる。

プログラマーがアセンブラやCで書いたプログラムは、ホストコンピュータ（最近はPC-98シリーズが使われることが多い）といわれるコンピュータでクロスアセンブラやクロスコンパイラというツールを使って、そのゲーム機のためのマシン語データに直される。

そのデータを実際に実行してみる方法は、

①データをROMに毎回焼いて、ゲーム機に直接差して動くかどうか確認する

これだと、特別な開発器材などなくてもゲームの開発はできるのだが、もしもゲームが動かない場合は、どこでどうしておかしくなるかを確認する方法がなく、デバッグは困難になる。

②ゲーム機にインターフェースやRAM、デバッグ用のプログラムが入ったROMを追加して開発専用機を作る

ゲームプログラムは、インターフェースを通って開発機のRAMに転送されて実行される。このときデバッグ用に用意されたROMのおかげで、プログラムを途中で止めたりメモリーの内容をチェックしたり、あるいはその場で書き換えたりすることもできる。PCエンジンなどはこの方法だ。

③ICEを使う

ICEはイン・サーキット・エミュレーターの略で、ゲーム機のCPUが刺さっていたところにプローブと呼ばれるコードの先を繋いで、CPUの代わりを行う機械である。データはホストコンピュータから、ICEの中にあるエミュレーションRAMに転送されて実行される。

最近の高機能なICEはメモリー空間のどこにいつアクセスしたかとか、不当な書き込みはないか？ といったチェックはもとより、実行を止めたところから数百ステップ前までの実行内容を記憶していたり、プログラムのどのへんでどのくらいの時間をくっているかを調べたりすることも可能だ。

ただし、一般的にメガROMのようなバンクや、マッピングを行うシステムのデバッグは難しい。

普通は後の方法ほど開発が楽になるといわれているが、設備費は高価になる。

PC-ENGINE

はにい・いん・ざ・すかい

埴輪が主人公という
前代未聞の異次元シューティング。
すべての発想が新して
みょーな感覚がおもしろいのだ。

フェイス　5,200円

「はにい」を紹介してみようと思う。「はにい」は日本神話の神、「いざなき」に呼ばれ、彼の妻である「いざなみ」の心の中に住みついた邪悪な心の退治を依頼される。その冒険がこのゲームなのだ。わかったようなわからんような、不思議な感覚だ。

ミスマッチ感覚のシューティング！

「はにい」とは主人公の埴輪のこと。このゲームは日本神話にもとづいたストーリーで展開する、ミスマッチ感覚のシューティング・ゲームなのだ。元号も改まった折も折。もう一度、日本の神話に興味をもってみては？　て、ことで

タイトル画面に続くストーリー解説。「いざなき」のどアップが不気味でかわいい。

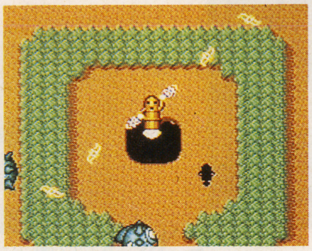
腕を回して進むのだ！

さてシューティングとしての「はにい」もこれまた異色だ。なんといっても腕が回るというのが初めての体験で戸惑うはず。連射を使ってグルグル回していこう！　なんて考えてもダメ。それほど甘いゲームではないのだよ。

「はにい」の腕は、８方向に360度回転する。慣れるまでに苦労するぜ。

アイテムの効果をマスターしよう

アイテムを見てまたびっくり。なんじゃこれは？　と思ったりするけど、実際の効用はごく普通。ネーミングがみょうなだけなのだ。



剣がパワーアップすれば２方向、３方向に撃てるようになるのだ。

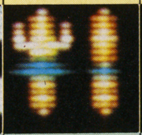
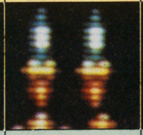
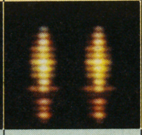
使用法さえ間違わなければ大丈夫というわけ。これらのアイテムは壺の中にあったり神様にもらえるものもあるけど、その他はすべて霊力と交換。霊力とは得点のようなもので、ボスとの対決時以外はいつでも神様を呼び出して好きなアイテムと交換してもらえるのだ。

ＲＵＮボタンを押せば、いつでも神様が現れて、お買い物ができる。

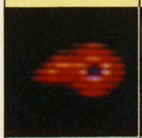
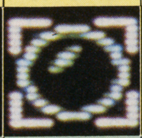
アイテム

剣

パワーアップアイテム。弾の威力や発射方向がアップしていく。ほとんどの剣は面クリでもらえるか、壺の中に入っている。

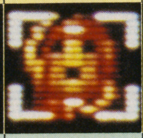
くさなぎのつるぎ	かむどのつるぎ	くぶつちのつるぎ	さじふつのつるぎ	やさかのたち	あまのたち	いくたのたち	どうのつるぎ
							
最強の武器。５方向発射で弾の強度は４倍。	３方向発射。弾の威力は通常の４倍にアップ。	３方向発射。弾の強度は標準の倍になっている。	５面クリアでもらえる。敵の弾を吸収する。	霊力と交換できるが、３面クリアでももらえる。	２面クリアーでもらえる。強度が通常の２倍。	１面クリアでもらえる。２方向発射可能。	最初に持っている。１方向発射で威力も小さい。

その他

まが玉	見えずの泡	命の水	連射
			
一定時間誘導弾を撃てるアイテム。20000霊力。	一定時間姿が消えて無敵になれる。25000霊力。	ライフを回復させるアイテム。7500霊力。	連射が可能になる。一度買えばずっと使える。

鎧

防ぎょ力をアップさせる

やたのよろい	さかきのよろい
	
さらに防御力の高い鎧。敵の弾も平気かな？	４面クリアでももらえる防ぎょ力の高い鎧。

炎

スピードアップアイテム

炎はすべて霊力と交換できる。銅、銀、金、光の４種類があるが、光は速すぎるかも。金の炎がおすすめ。

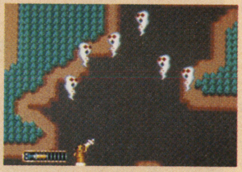
お金の役割をはたす霊力は絶対に重要な要素。霊力が足りなくなったら前の面に戻って貯めてから再挑戦するのもいい。

一 「がかい」撃ち分けを練習しよう

ま、この面は雰囲気をつかむため軽く肩慣らしでも、といきたいところだが、その雰囲気が異質だけに難しい。スピードはとろいわ、前後左右から敵は攻めてくるわでまったく進めないまま成仏することもあると思う。

ここでは、まずIボタンの使い方をマスターして、好きなときに好きな方向に弾が撃てるようになること、霊力を貯めてアイテムを買い置きすること。この2つを目標にしよう。このゲームは先のステージに進んでも空間移動で戻ってこれる。霊力稼ぎの面としても重要だ。

敵の数は少ないけど…

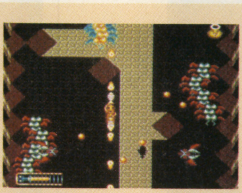

不規則な動きをする敵。

「はにい」のいる場所にワープしてくる。素早く移動して攻撃。

二 「ぜんいのあな」迷路の洞窟。てきぱき方向修正

当然2面は1面よりもムズイ。ほとんどの敵キャラが一撃で消える1面とは違って、多少固くなっているしスピードもアップしている。てきぱきと発射方向を変えて集中的に攻撃しなければクリアできない。実力以上の敵と遭遇したと思ったら、ミエを張らずにまが玉や見えずの泡のお世話になるのもいいだろう。ただし、ボスとの対戦をひかえて霊力をむだ使いしないように心がけなければならない。とくに横に弾を発射するツチグモや、突然やりのように飛び出してくるミズチには注意しよう。

またこの面のマップは迷路になっていて、間違った道を選ぶと強制的に別れ道に戻されてしまう。とはいっても間違えたほうが結果的にお得ということもあるかもしれないね。

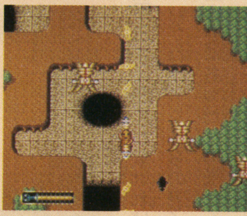

横に弾を撃つツチグモ。動きはトロいけど、何匹も出現するとつらい。早めにやっつけておこう。

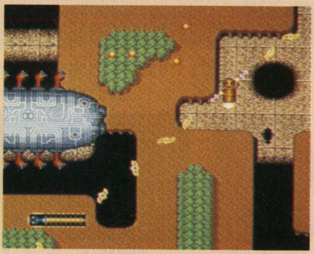
節目を集中攻撃。赤くなったらダメージをあたえた証拠。

いきなり飛び出してくるミズチ。

三 「ぜんむかい」固い敵と速い敵に悩まされる

2面クリアのごほうび、あまのたちは今までの2倍の威力。ところが、その剣をもってしても一撃でしとめられないのが3面の敵キャラたちなのだ。とくに6～8つの突起物をこわさないと破壊できないドクロ岩にはかなり頭を悩ませられると思う。狙いを定めて一気に連射する。動きはゆっくりとしているから、一匹ずつ確実にやっつけていこう。反対に一撃で破壊できるけど、猛スピードで襲ってくるのがカガシ。無理に全部を攻撃しないで、たまには避けていくことも考えたほうがいい。霊力に余裕があるなら金の炎を手に入れておくと完璧に対応できるぞ。やさかのたちはあえて買う必要はないと思う。どうせこの面をクリアすればもらえるんだから。ボスキャラのタジカラオは次から次へと増殖を繰り返すうっとうしい敵。まが玉を使って分身を減らしておけば楽勝。

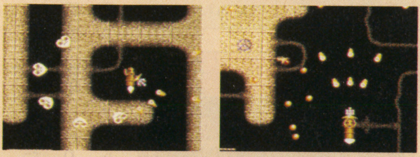

地上が2層になっている。カガシは、その下層部分を画面下から走り抜けて、折り返して上層に上がって高速で向かってくる。


巨大な要塞ドクロ岩。突起部分を全部破壊しよう。

分裂を繰り返すタジカラオ。早期決着がポイントだ。

四 「こうむかい」2種類の剣を使い分けよう

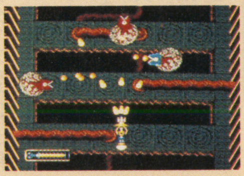
3面をクリアすると3方向発射のやさかのたちがもらえる。でもこの剣は弾の威力が弱い。9発撃ちこまないと倒れないリゾオミやヨリヨリ、シダシダあたりの固い敵には、あまのたちのほうが有効かもしれない。逆に1面にも登場したハート型ハウタのように波状攻撃をしかけてくる敵にはやさかのたちが威力を発揮する。3面はこの2種類の剣をうまく使いこなすことがポイントだ。また体当たりをする敵よりも弾を撃ってくる敵が多いのもこの面の特徴。あっという間に弾に囲まれたりする。出てきた敵はなるべく早く破壊しておかないと痛い目にあうぞ。


3方向発射のやさかのたちは便利だけど、弾の威力は弱いからねえ。

腕を振り回すウズメ。タイミングをはかってよけながら、中央の顔を攻撃しよう。

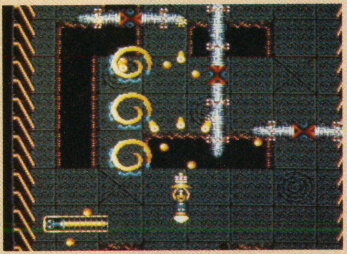
五 「むのあな」再び洞窟迷路。妙な仕掛けも

5面はまたしても迷路になっている洞窟。4面クリアでもらった、さかきの鎧で防御力がアップしているとはいえ、敵の攻撃はきびしく体当たりをよけるのが精一杯。弾をよけきれない場面が多くなってかなり体力を消費してしまいそうだ。命の水やまが玉、見えずの泡をどれだけ使えるかが大きなポイントになってくるので、ここまでにためこんだ霊力がカギをにぎる。少なくともボスとの対戦の前には完全に体力を回復させておきたい。もし霊力の貯えが少ないのなら空間移動でもう一度前の面をクリアしてみるのもいい。



金魚ダンゴは、この面では弱い敵キャラの部類。接近して口の部分を連射！

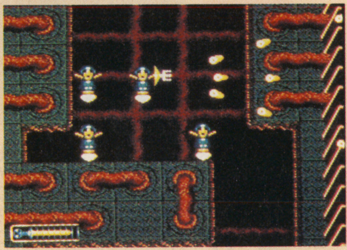
敵キャラのなかで一番の難敵は、カプセル状の金属キャラ。動きはないが中央の赤い部分だけしか当り判定がなく、しかも弾を撃ってくる。早め早めに破壊しておかないと、かなりのダメージを受けてしまう。



最大の難敵はこのカプセル。中央の赤い部分以外は攻撃してもムダ。

ありゃりゃ？ 道を間違えたうえに画面がモノクロになっちまった。

また、この面には妙な仕掛けがある。なんと画面がモノクロになったり、音声が消えてしまうのだ。もちろん原因があるんだけど。



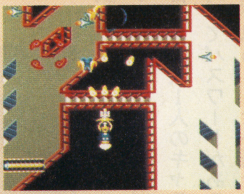
ジャジャーン、分身の術！ ではなくて、コイツらも敵なのだ。

ぼす

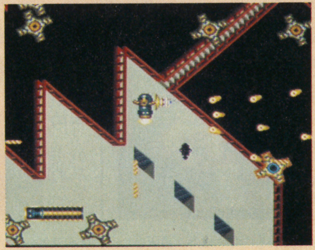
青い強力な弾を撃ってくるスサノオ。横からの攻撃が効果的。

六 「しゅうむかい」動きの速い強敵ぞろい

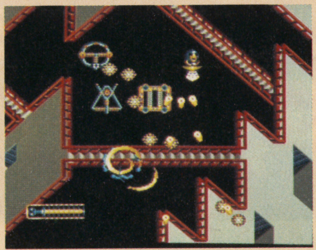
動きがおとなしかった5面の敵キャラから一変して、この面の敵は動きが速い。ほとんどが体当たりで攻撃してくるのだ。しかも固い。数も多いから、やさかのたちで戦うのもいいけど、どれも一発では倒せないから注意しよう。とくにレーザーを撃ってくるハマリメ、突進してからしつこく追い回すホツマが強敵。逃げるだけではどうにも対処できない。なるべく多くの敵キャラを画面から消し去るように先制攻撃に心がけて戦おう。5面クリアで手に入れた、くぶつちのつるぎは使い方が難しいかもしれない。使いこなす自信がないなら、慣れ親しんだ他の武器を使ったほうがいい。



至近距離から体当たりしてくるヒトマネ。スピードもなかなかのもの。



レーザーのような弾を撃つハマリメ。異常に固い敵キャラだ。



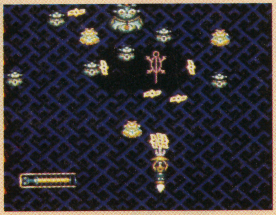
幾何学模様のホツマは、いつまでも「はにい」を追ってくる。

ぼす

6面のボス、ツクオミ。胸から出る炎の棒が、しつこく追ってくる。耐久力もスゴイ！

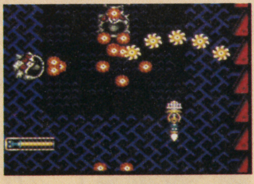
七 「えすのあな」アイテムいっぱいの洞窟面

いよいよ、最終ステージまでわずか。当然圧倒的な強さを発揮するであろう最後の敵に対抗するべく、このステージで最強のアイテムをそろえていかなくてはならない。さて、ここも今までの洞窟面と同じく、迷路になっている。しかも、さらに手の込んだ構造になっているのだ。そして、迷路は必ず間違えて進むことがポイントだ。というのは、間違えた道の先にはオイシイ武器やアイテムが金の壺に入って落ちているのだ。また、ここでそれらのアイテムを取っておかないと先に待ち受ける強力なモンスターたちに対抗することができない。たとえば目だけが光るクロヌシは、あるアイテムがあれば全身が見えるようになるし、中ボス的存在のダルマンはパワーアップしていなければ、まずたちうちできないだろう。道を間違える！ これがポイント。



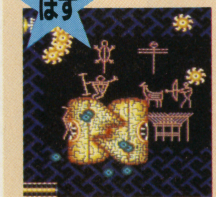
ダルマンのキビシイ攻撃。剣をパワーアップしないと、とても対抗できそうにないなあ。

みっけ！ 最強の剣、くさなぎのつるぎを見つけた。これで恐いものはないぜ！



くさなぎ……の攻撃

ぼす



くさなぎのつるぎ、見えずの泡を使っても、手強い、7面のボスのアマテラスなのだ。

ダンジョンエクスプローラー

5人までの同時プレイが可能なアクションRPGが登場。マイキャラは10人10色。ぜいたくな悩みを抱えてしまいそうだ。

ハドソン　5,800円

5人が参加でバトルロイヤル

PCのマルチタップをフルに利用したアクションRPGが登場した。最高5人が参加して繰り広げられる戦闘は、まさにバトルロイヤル。自分を見失ってしまうこと請け合いだ(なんのこっちゃ)。友達と力を合せて謎を解いていくうちにきっと友情も深まることだろう。しかし複数プレイヤーの場合、同じキャラクターを選ぶことはできない。キャラクター選びの時点で友情にヒビが入ることもありうるわけだけど。もしそんな状況になったらお城の近くの闘技場に行って決着をつけよう。

なんと立派な体格の王様。自分で探しに行ったほうがいいんじゃないの。強そうだから。

ダンジョンが狭いのは常識か

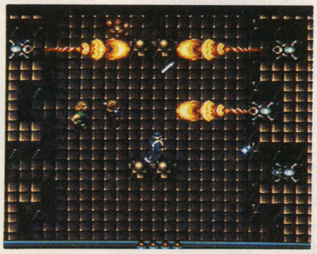
タイトルが示すとおり、このゲームは全編が迷宮で構成されている。通路は一本道で当然狭い。この狭い通路で5人ものマイキャラが暴れまわるというのはほとんど無理な話。もう少し広々とした舞台で闘わせてみたいとも思った。

でもチームワークで楽しめる初めてのゲームとして意義は高い。

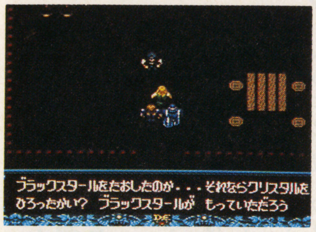
マップには障害物も多いから5人プレイはちょっと苦しい。この画面は3人プレイの図。

最初は8人からマイキャラ選択

マイキャラは10人の中から選べる。といっても最初に選べるのは8人。プリンセスとハーミットは、ある条件が満たされないと選択できないしくみだ。このマイキャラ陣は、なかなか個性があっておもしろい。いろんなマイキャラたちを試してみながらゲームを進めてみるのも楽しいぞ。複数プレイの場合にも1人1人のキャラクターに対してパスワードがあるから、成長が思わしくない場合には1人でプレイして鍛えることもできる。各キャラの特徴は以下のとおり。



斜め撃ちがけっこうポイントになるゲーム。パットよりスティックのほうが便利かも。



アクションがメインだけどRPGの要素はもちろん無視できない。民家に必ず立ち寄ろう。

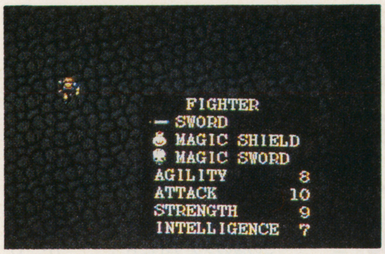
個性いろいろマイキャラの特徴

キャラ		●白魔法	●黒魔法	特徴
バード		城へ戻る	BGM変更	城へ戻れる白魔法以外、長所なし。しかし、HP50に達するとハーミットになれる。黒魔法でBGMを変えて躍りだす変なキャラクター。
ウィッチ		毒消し	かみなり	弾のスピードが速く、けっこう戦力にもなるが、HPが低く守備力も弱いため前線で戦うには向かない。やはり魔法で戦うのがいい。
ウォーロック		金しばり	かみなり	魔法が強力なので複数プレイでは仲間に加えたい1人。攻撃力もありHPもそこそこ高い。唯一の欠点は守備力の低いところ。
シーフ		毒消し	声	スピードがあり、モンスターを倒したときアイテムの出る可能性も高いが、パワーがなくて全滅の黒魔法もザコにしか効かない。
ファイター		シールド	攻撃力UP	最初に選べるキャラクターの中では最もバランスがいい。オーソドックスにゲームを進めたい人にはオススメのキャラクターだ。
ハーミット		真光	死	HP50以上のバードが転職できる。白、黒、どちらの魔法も全滅の効果。攻撃力も強く、全キャラクターの中で最強を誇る。
プリンセス		体力回復	攻撃力UP	シナリオ4から参加できる。すべての点で理想的なバランスをもつキャラクター。1プレイで遊ぶなら戦士→プリンセスで決まり。
ドワーフ		攪乱	声	HPが一番高いキャラクター。撃たれ強いのはいいけど、移動スピードが最底で魔法もあまり効果的でない、突撃型の人はどうぞ。
エルフ		体力回復	声	弾のスピード、移動スピードともに速く、体力回復もできる優秀なキャラクターなのだが、HPが致命的に低いことが欠点。
ビショップ		体力回復	死	攻撃力、HPはまずまず。回復の魔法も使えるので、じっくりゲームを進めたい人にはオススメ。欠点は移動スピードがトロいこと。

戦士→王女がおすすめパターン

さて、それではどのキャラクターが一番おすすめかというと、最初に選べる中ではファイターが最もバランスがいいと思う。HP、攻撃力、スピードはもうし分なし。ただ白魔法で体力を回復できないのが唯一(ゆいいつ)の欠点ではあるけど。他のキャラクターは一長一短。個性的な特技を持つけど欠点もある。

回復の白魔法を使えるキャラクターにはビショップとエルフがいるが、それぞれスピードとHPに致命的(ちめいてき)な欠点をもつ。回復の魔法のことはあきらめてファイターを選択するのが正解じゃないかな。

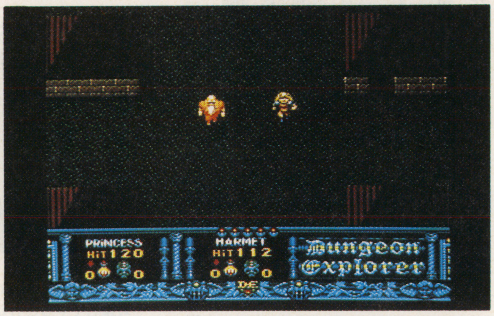


オープニング画面のマイキャラ紹介。初期のパラメータも表示される。

しかし、そのがまんもレベル3まで。理想的なキャラクター、プリンセスと出会える。回復の魔法が使えるうえにHPはドワーフなみ。特別これといった特技があるわけじゃないけどまったく欠点の見つからないお嬢様なのだ。ラクしてクリアしたいという人はレベル3までをファイター、それ以降をプリンセスで戦うのがいいだろう。

最強のマイキャラハーミット登場

もうひとつ人気を集めそうなパターンがバード→ハーミット。歌ったり踊ったりで、ほとんど役立たずだったバードがHP50を境に最強のキャラクター、ハーミットに変身できるというオイシイ話だ。



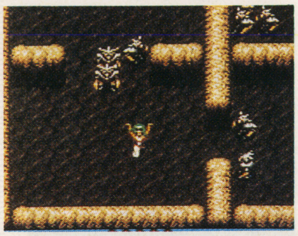
最強コンビ、プリンセスとハーミット。

ちょうどドラクエIIIの遊び人のような存在がバード君なのだ。複数プレイなら絶対仲間の1人に加えておきたい。バード時代はちょっとお荷物(にもつ)になるけどピンチのときは全員をお城に戻してくれるし、もちろんハーミットに成長した後は主戦力として戦わせられる。白魔法、黒魔法どちらも敵を全滅(ぜんめつ)させる効果があり、パーティの切り札的存在になるはずだ。

プリンセスとハーミットが飛び抜けた存在だけど、その他のキャラクターもクリスタルの取り方しだいでかなり弱点を克服(こくふく)できるぞ。

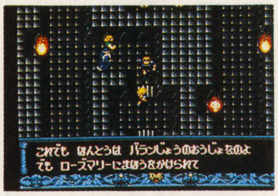
成長はクリスタルの取り方で決まる

各シナリオのボスを倒すとクリスタルが出る。このクリスタルは時間とともに色が変化してどの色のクリスタルを取ったかによって成長するパラメーターが違ってくる。黄色のときに取れば移動スピード、


おちゃめなバード君は踊りも上手。とてもハーミット(仙人)になれる人格に見えない。

青のときは攻撃力、紫でヒットポイント、緑で魔法の効果がそれぞれアップする。キャラクターの特徴をさらに伸ばすのもいいけど、複数プレイでは他のキャラに迷惑(めいわく)をかけないよう弱点を補う(おぎなう)成長に心がけるべきだろうね。1人だけ移動スピードがトロかったりするとみんないらいらしちゃうよ。ボスを倒したときに死んでいるキャラにはクリスタルが与えられない。レベルアップしないまま次のシナリオに移るから注意しよう。

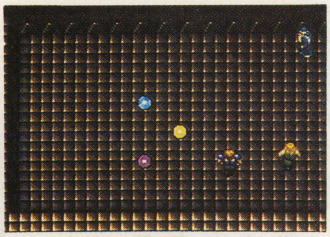
プリンセスはシナリオ3のバラン城の王女。ここで救出すれば選択できるようになるのだ。



アイテムは壊さず大切に

アイテムは全部で11種類登場する。初めからマップに配置されているものの他、敵キャラを倒したときに出るものもある。どのアイテムも弾を撃ち続けると壊れて消えてしまうから注意しよう。敵が後から後から続いていてどうしても連射してしまうところだけど、アイテムを見つけたらサッと取りにいってまた離れて撃つ、ヒット・アンド・アウェイ戦法でいこう。

複数プレイの場合には誰がアイテムを取るかでけっこう争いが起きそうだ。譲り(ゆずり)合いの精神をもって仲よく分けあわないと友達をなくしてしまうぞ。かなり性格が出てしまいそうなゲームだ。


ボスを倒したあとに出るクリスタルは一定時間ごとに色が変化する。好みのパラメータを上げよう。

シナリオごとにお城に立ち寄る

1つのシナリオが終わると新しい道が開ける。その情報はいつも王様に聞くことになる。お城には必ず立ち寄ってから次のマップに進もう。またお城の近くの酒場で体力回復も忘れずにしておこう。

アイテム

魔法の強力なキャラほどポーションが大切。その他のアイテムは取るタイミングも重要。

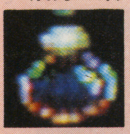
攻撃のオノ

AT(攻撃力)のパラメーターが上がって武器がパワーアップする。

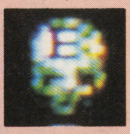
俊敏性の靴

AG(すばやさ)のパラメータがアップ。移動スピードが上がる。

活力の飲みもの


HPを最大まで回復してくれる。ぜひ取りたいアイテムの1つ。

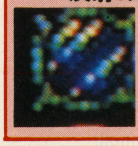
ブラックポーション


黒魔法のためのポーション。やはりモンスターがよくもっている。

ホワイトポーション

白魔法を使うためのポーション。モンスターを倒すと、よく出る。

反射の鏡


壁に当たった弾が反射するようになる。ピクシーを倒すともらえる。

生命の種

複数プレイなら全員のHPを最大に、1人プレイでは1upの効果。

治ゆの指輪

活力の飲みものほどではないけど、HPを一定量アップさせてくれる。

聖なる水

モンスターが近よらなくなり、逃げていくようになる。一定時間有効。

透明の指輪

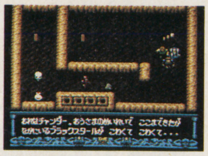
敵を混乱状態にするアイテム。目的をなくしてランダムに動きだす。

知の冠

IN(知性)のパラメータがアップして魔法の効力が強くなる。

シナリオ1 レイスの洞窟
アイラの玉を求め冒険が始まる

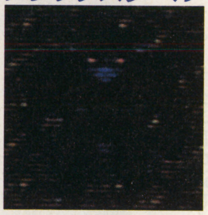
酒場でキャラクターを選択してゲームスタート。コーネリアの国王アルデ4世の命を受け、世界を支配する力をもつ「アイラの玉」を探す冒険が始まる。



城の南の地下に王の部下、チャンダーがいる。この後のシナリオにも登場する不思議な人物。

まず、お城の南に行きアルデ王の部下チャンダーに会う。ここからがシナリオ1、レイスの洞窟だ。登場する敵はそれほど強力なものはいない。モンスターが湧き出てくるジェネレーターを早めに破壊しておけば、すんなりとクリアできると思う。マップもそんなに複雑ではない。

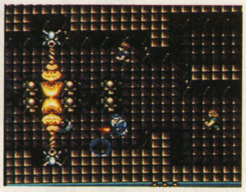
ブラックスタール


シナリオ1のボス。斜めにしか弾を撃たないので正面から攻撃してやると有効。

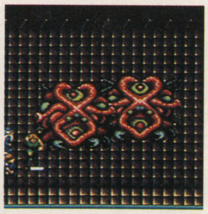
シナリオ2 ミーバの村
炎をくぐり抜け狭い通路を進む

シナリオ1のボス、ブラックスタールを倒すとミーバの村に通路ができる。この村の地下に広がるダンジョンがシナリオ2の舞台だ。敵キャラはシナリオ1とそれほど変わらず強力ではないけど、炎を噴く石像がやっかいだ。しかも、壁の影に隠れていて正面からでないと攻撃できないものもある。斜め撃ちを使ったり、壁にぴったりとくっついて撃ったり、なるべく炎の正面に立たないようにしたいが、どうしても無理な場合は炎の出てないときに素早く正面に移動して連射。破壊しないで避けて通るのもいい。炎の前で立ち止まったりすると、あっという間に狭い通路に敵がぎっしりと現れてしまう。そんなときには1度スクロールアウトするといい。元の状態に戻って敵もいなくなっているはずだ。炎を攻撃する前に、ジェネレーターを破壊しておくことがポイントだ。

シナリオ1をクリアしたら城へ戻ろう。新しい情報をもらえるはずだ。

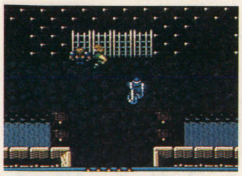

この炎に当たると大ダメージを受ける。斜め撃ちで攻撃できるポイントを素早く見つけよう。

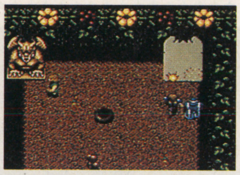
アメイラ


シナリオ2のボス、アイメラは双子のデカキャラ。1匹ずつ集中的に攻撃しよう。

シナリオ3 バラン城
ローズマリーを倒し、王女を救え

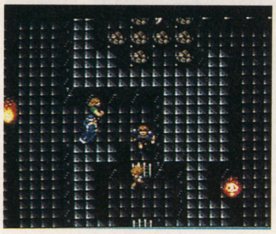
おすすめのマイキャラ、プリンセスはこの城の王女。このシナリオをクリアして救出すれば選択できるようになる。お城には3つの扉があるが、真ん中の扉は閉ざされている。両側の部屋の石像をすべて破壊して始めて開くしかけになっている。敵はなかなか強力になってくる。破壊できないジェネレーターがあるし、グリーン(芋虫みたいなヤツ)は弾を撃ってくる。防御力と回復力が大きなポイントだ。ノスタルジアに通じる階段の途中にもう1つ牢があり1人の男がいるのだが、実はこいつも敵キャラ。中ボス的存在で異常に固いから注意しよう。


バラン城の入口。中央の扉の中にローズマリーがいるのだが……。閉ざされて入れない。


城の左右の入口から入ると石像がある。この石像をすべて破壊すれば、中央の扉が開くしかけ。

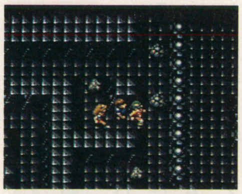
ローズマリー

シナリオ3のボス。動かないで弾を撃ってくる。3輪の花を破壊すればクリア。

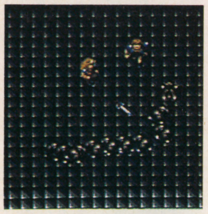

バラン城の王女は地下の牢に捕われている。ローズマリーを倒さないと牢は開かない。

シナリオ4 ノスタルジア
全滅の必要はない 逃げることが先決

もし、このシナリオからプリンセスでプレイするとしたら、かなり楽勝で進めてしまうのではないだろうか。ただ、敵がスピードアップしていることだけ注意したい。すべての敵を攻撃するのではなく、ある程度のところで見切りをつけて逃げることを優先させたほうがいいかもしれない。また、このステージから大きな重力を発生するエリアが登場する。スピードのレベルが高くないとけっこうつらい。AGポイントのアップにつとめよう。


全体的に通路が狭く、複数プレイでは、かえって戦いにくく感じられるかもしれない。

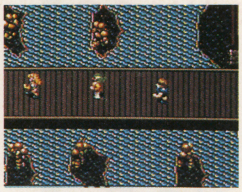
ムカデロン

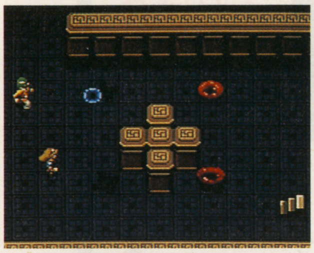

メタルっぽいムカデのモンスターがボス。囲まれないように注意しながら戦おう。

シナリオ5 ウォーターキャッスル

異常重力地帯のオンパレードだ

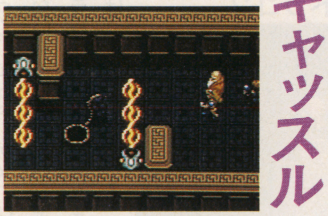
シナリオ4は村の地下から出発。すぐに広々とした地上に出る。ここはちょっとした迷路になっていて、道を間違えるとかなり大回りになってしまうが、岩を利用して攻撃していけばそれほどダメージを受けることもないだろう。問題はお城に入ってから。異常重力地帯に炎の攻撃も加わって、もちろん敵キャラの耐久力もアップしている。止まっている炎からもダメージを受けるから、安易に走り回るのは危険だ。慎重に進んでいこう。逆に敵をおびきだして、この異常重力を利用するという作戦が有効かもしれない。

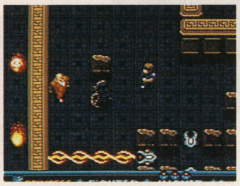

ウォータキャッスルに行くまでに広大な村を攻略しなければならない。


村の地下から、いよいよ侵入。ここはスライムだけで楽勝。

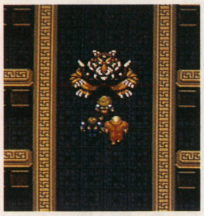
チームワークを発揮しよう!

シナリオ5のマップは、今までに比べてわりとゆったりしている。複数プレイでもけっこう全員攻撃が楽しめたりするのだ。1人が敵を攻撃している間に、他の人がジェネレーターや炎を噴く石像を攻撃するなど、役割分担をして戦う作戦が功を奏するはずだ。ボスのキラータイガーは、ただ前進してくるだけ。足の速いキャラを先頭にして複数で撃ちまくったほうが、効果的だ。


レーザーを噴く石像が現われる。先にジェネレーターを破壊しよう。


城の中は、けっこう広くて、複数プレイでものびのびと戦える。チームワークを活かせ。

キラータイガー

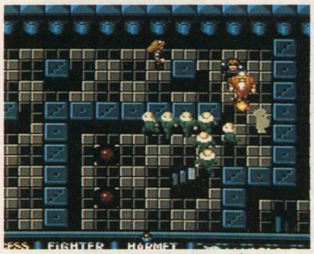

ボスのキラータイガー、動きが単調なので戦いやすい。

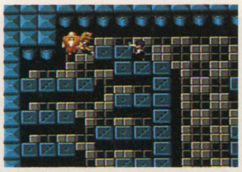
シナリオ6 シェリーの塔

地上8階。魔法を使って駆け上がれ

地上面から入って地上8階の塔を攻略する、なかなかボリュームのあるシナリオ。地上面では、毒をもっている歌姫に注意してアイテムを稼ごう。とくに塔に入ってからは魔法を使う機会が増える。ポーションは大切に貯めこんでおきたいところだ。塔の1階2階は楽勝だが、3階4階に進むと歩いているうちに異常に敵が増えてしまう。ここは全滅、防御力アップなどの魔法を駆使して駆け上がるのがいいだろう。5、6、7階は手裏剣を投げつける石像が要注意。素早い連射以外に活路はない。6階には耐久力抜群の中ボス、ダミアンがいる。

シェリーの塔にたどりつくだけでもひと苦労。地上面もなかなかボリュームがある。


またたく間に敵が異常発生する。魔法できりぬけるのが正解かもね。


中ボス、ダミアンのいる6階。半キャラずらして攻撃してれば楽勝パターン。

シェリー

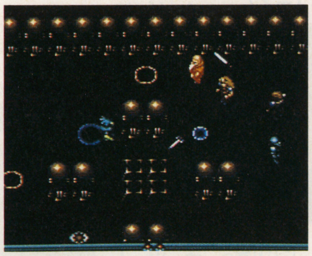
ボスのシェリーは、けっこう美人。でも撃たれ続けると醜い正体を現わすのだ。

シナリオ7 ストーンフィールド

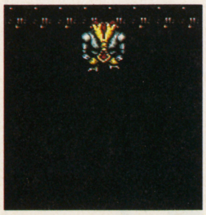
ラリーメーズを含む強力マップ!

いよいよ後半戦ということでいきなり敵もパワーアップする。マップの構成は地上から始まり、地下3階。途中地下大迷宮ラリーメーズの一部も通過するのだ。まず最初の地上面からして強敵ぞろい。めちゃ撃たれ強いホビットと動きの速いスカルアントレッドが、岩の合い間をぬってひっきりなしに向ってくる。地下に入るとジェネレーターの数が異常に多いことに気づくだろう。すべての敵が曲者だが、とくにボール45がうっとうしい。壁に反射して向かってきて、敵にもダメージを与える妙な金属ボールなのだ。またボール45を発生するジェネレーターは、なんと破壊不可能。このジェネレーターのある階にはなるべく立ち止らないようにしよう。地下1階からラリーメーズを通って再び地下1階へ。そこからまた地下2階へと、めまぐるしくステージを移っていくが、基本的に一本道で迷うことはない。階段を目指してひたすら進むのが正解だと思う。

ホビットは地上に登場。


狭い部屋の中に敵とジェネレーターがぎっしりつまってる。

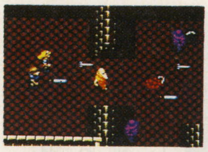
サイクロプス


ボスのサイクロプス。ワープしてくるので注意しよう。耐久力もなかなかであるゾ。

シナリオ8

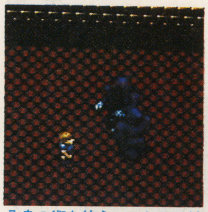
カメハメ城

広々マップに敵がギッシリ


城内はそこそこ広い。

カメハメはアルデアの北に位置する地上5階の広大なお城だ。内部の間取りがゆったりしているから、派手(はで)に暴れられそうだと思ったら大間違い。ジェネレーターが異常に多くて床の下を破壊できない白いボールがうようよ。もちろん触ったらダメージを受ける。
相手にしないでとっとと先に進んだほうが賢(かしこ)い。足の速いキャラクターが有利だ。クリアするとアルデア城への地下通路が開通。

クローカロン


分身の術を使う。ニセモノはカンタンにやっつけられる。本物を見つけて集中攻撃！

白いボールに触れるな。

シナリオ10

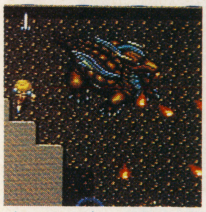
レアポート

あっというまに大ダメージ！

広いことが逆効果。敵の攻撃を受けやすくしてしまっている。逃げるが勝ち。

再びアルデア城に戻ると炎で通れなかった道が開ける。そこを進むとレアポートのダンジョンが広がるのだ。障害物(しょうがいぶつ)も少なくマップもわかりやすいのだが、なんせ敵が強い。よけながら走り抜けていってもあっというまに大きなダメージを受けているのだ。白魔法を使って、なるべくダメージを受けないように進まないとボスのドラゴンの攻撃力がすさまじいだけに苦しい展開になる。

ドラゴン


ボスのドラゴン。ほとんど移動しないが、炎が強力で量も多い。安全地帯を見つけろ！

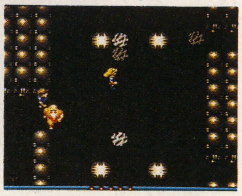
シナリオ9

カーソカの村

数は少ないが強敵ぞろい

シナリオ8をクリアすることによって通じたアルデア城への地下通路をさらに東に進むとカーソカの村に出る。敵の数は多くないが、抜群に耐久力のあるホビットがいるだけに、もたもたしてられない。本番はその先の地下にあるのだから。ここは一気に駆(か)け抜けよう。ボスのスプラッタースライムのいる地下への階段は散在(さんざい)する家の中にある。敵はそれほどスピードがない。囲まれてしまうとツライけど、わりと楽なシナリオだ。

地上の村は敵の数も多くない。地下からが本当の戦いだ。



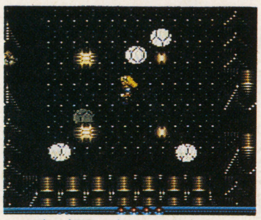
スプラッタースライム

ボスのスプラッタースライム。弾を吐きながら、にじり寄ってくる気持ち悪いモンスター。

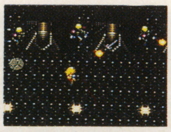
シナリオ11

ラトニア

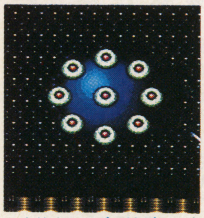
大づめ、これこそダンジョンだ！


この狭い部屋の床に、これだけの白いボールがあったんじゃあ、通る場所がねーじゃんか。敵の攻撃もキビシイ。

もう最後の敵も近い。ラトニアは今だかつて体験したことのない広大なダンジョンだ。敵も強力で道に迷っている暇(ひま)などないのだが、初挑戦ではかなりきついと思う。2回、3回と挑戦するつもりで、まず最初はダンジョンの構成を研究したほうがいい。ここにきてマイキャラの差が歴然としてくるかもしれない。魔法が特徴のキャラは元のシナリオにいったん戻ってポーション集めをするのも得策(とくさく)だ。

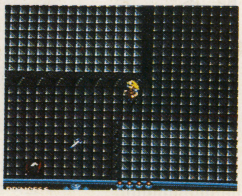

前進あるのみ！

ゲシュタルトンマー


シナリオ11のボスはゲシュタルトンマー。何度でも挑戦する心意気が重要なのだ。

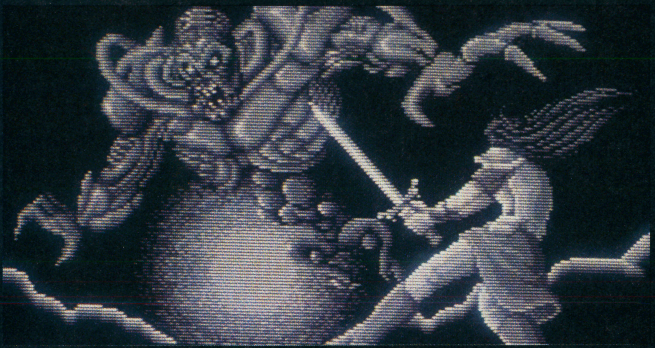
ゲームクリアの奥の手だ！

てなわけで、1～11のシナリオをざっと紹介したわけだけど、ゲームはこれからが本番。ここまでで音(ね)を上げているようでは先が思いやられる。実際このゲームはかなりレベルの高いアクションプレイが必要だ。でも、あきらめることはない。とっておきの手がある。そう、上手なプレイヤーに同行してもらってエンディングを見届(みとど)けるのだ。こんな楽しみ方ができるという点でもこのゲームはすごく画期(かっき)的(てき)だと思う。
（文・構成／KW、プレイヤー／Dr. KILL）

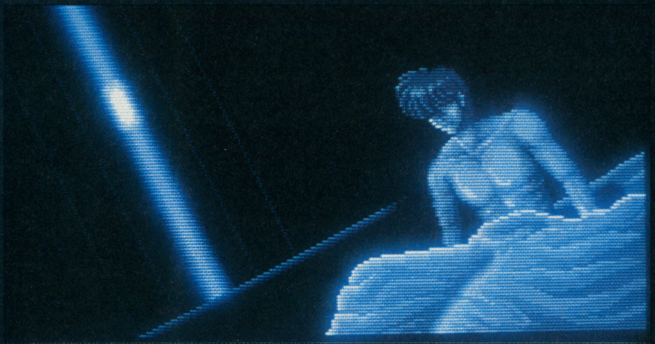

仲間に加えてもらうためにも、ある程度の技術は必要だ。1人で斜め撃ちの練習。

今回はプリンセスでプレイした。たよりになるキャラだ。

PROLOGUE



そのころ、僕は毎晩悪い夢にうなされていた。1人の少女が、巨大な悪魔のように禍々しい怪物と戦っているのだ……。僕は近くでそれを見ているのだが、動くこともできず、声も出せず、少女が魔物に痛めつけられるのをただ見ていることしかできないのだった……。
　そして少女が力尽きようとしているところで僕は目が覚める。



夜明けのほの暗い部屋の中で、僕は言いようのない悲しみにとらえられ、こみあげてくる涙を必死にこらえるのだった。
　僕の名前はユーシス。モタビアの首都パセオでエージェントとして働いている。僕は頭を振り、頭から夢を追い出そうとした。マザーブレインという巨大なメインコンピューターが世界を支配する現代において、夢などという曖昧なものにセンチメンタルになるなんて、ナンセンス以外のなにものでもない。世の中の出来事はすべてデジタルなデータに置き換えられるものなのだから……。
　僕は窓を開け、朝の空気を吸い込んだ。すがすがしい空気が体の中を通り抜け、夢にとらわれていた自分が洗い流されていくような気がした……。

おはよう、ユーシス君。元気かね。
　モタビアの総督である私の下で君が働いて、もう2年近くになる。
　今から私が君に頼む事は、これまでで最も大変な仕事になるだろう。なぜならこれは、モタビアの未来に関わる重大なことだからだ。
　君も知っているだろうが、このアルゴルはマザーブレインによって育てられてきた。私の総督としての仕事はマザーブレインの計画が順調に進むようにすることだった。私は、マザーブレインの行うことにはまちがいはないと信じてきた。
　だが今、このモタビアにはびこっているバイオモンスターは、あまりにもひどすぎる。なぜバイオモンスターは生まれたのか、そしてそれを抑えるにはどうしたらよいのかをわれわれは自分で探さねばならない。
　ユーシス君。君の使命はバイオシステムへ行って、そこにあるシステムレコーダーを取って来ることだ。そのデータを調べれば、バイオシステムがなぜモンスターを造りだしてしまったのかがきっとわかるだろう。ユーシス君、君が無事システムレコーダーを取って帰って来ることを心から祈っているよ。では、また会おう！

ファンタシースターII
還らざる時の終わりに

待望のＳＦ・ＲＰＧの続編、
メガドライブでついに発動！
６Ｍだから可能になった超リアル・バトル！
迫真のレポート第１弾！
セガ　メガドライブ（予価8,800円）

待望の本格SF アドベンチャー第2弾

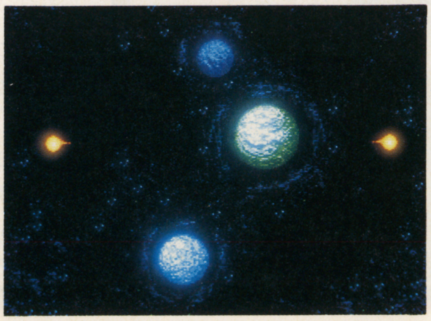
君は憶えているか？　あの勇気ある少女・アリサの冒険を。３Ｄ迷路を駆け巡り、不気味にうごめく魔物と戦う、あの美しき戦士を。

＊　＊

待ちに待ったあの大迫力ＳＦ・ＲＰＧの続編がついに本格的に動き出した！　色よし、音よし、形よし、おまけに動きよしの４拍子。とくにあのバトルアニメーションは今までのＲＰＧなど足元にもおよばんぞ。

物語は、アリサ達の活躍からおよそ千年たったところから始まる。だが、主人公が冒頭、彼女の夢を見る件など意味深である。けっして前作と関係ないというわけではないらしい。オープニングを左に収録したので見ていただきたい。

今回のダンジョンは３Ｄから２Ｄ（ドラクエのあれですな）に変更。ちょっぴり残念。だが、その出来たるやファミコンなんぞの比ではありませんぞ（当たり前か）。二重スクロールをうまく使った奥行きのある画面になっている。アーケード版の『エイリアン・シンドローム』を見るようである。やっぱりメガドライブは凄いと再認識してしまいました。



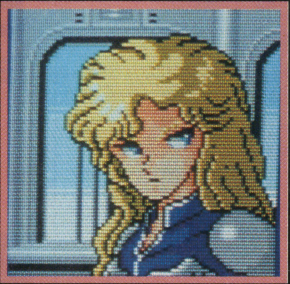
アリサが守り抜いたアルゴル太陽系。その平和が今また破られようとしている……。

ネイ

職業	無職
生年月日	AW1283.08.30
体力	14
精神力	18
すばやさ	25
幸運	10
器用さ	14
攻撃力	7
守備力	22

人間とバイオモンスターの細胞をかけあわせてつくられた。そのため行く先々でいじめられた。7ヵ月前、殺されかかっていたネイをユーシスが救ったのである。以来、2人は実の兄妹のように暮らしてきた。助けたときはほんの子供だったネイだが、わずか7ヵ月で急成長。美しい娘になった。しなやかですばやい動きをする。

アーミア



職業	カウンタハンター
生年月日	不明
体力	20
精神力	27
すばやさ	23
幸運	9
器用さ	15
攻撃力	22
守備力	27

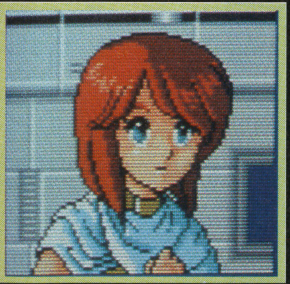
ハンターのなかにその高い戦闘能力を悪用し、街を襲い強奪や殺戮の限りを尽くす連中がいる。そんな悪のハンターを撃退するプロの殺し屋をカウンタハンターという。アーミアは女ながら優秀なカウンタハンターで、刃物を持てば無敵である。年齢、出身地不明。幼いころからただ1人で生きてきたという。意外にやさしい一面ももつ。

カインズ

職業	ジャンク屋
生年月日	AW1263.12.09
体力	15
精神力	10
すばやさ	16
幸運	11
器用さ	8
攻撃力	16
守備力	18

エンジニア志望だけど、扱うメカはすべて壊れてしまう。そのため一時は学校をさぼり、ぐれていたこともあった。だが、モンスターに苦しむ人々の姿を目の当たりにして眠っていた正義に火がついた。特技（?）を活かしてメカタイプの敵を破壊していく。ネイにひそかに思いを寄せているらしい。意外に純情なのである。

アンヌ



職業	医者
生年月日	AW1261.04.26
体力	13
精神力	24
すばやさ	7
幸運	8
器用さ	16
攻撃力	14
守備力	11

モタビアのごく一般的な家庭に育ち、今年めでたく医者になることになった。献身的な性格で自らの命を削っても仲間を助けようとする。傷の治療や解毒がうまく、チームになくてはならないおふくろさん的存在である。ただし、戦いはあまり得意ではなくメスや薬品で攻撃するくらいである。あくまで回復・守備が専門である。

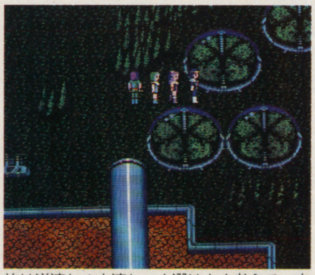
すばらしき仲間たち

今回の登場人物は、ちょっと多めで主人公を含めて8人（すごい。あと1人で野球やサイボーグ009ごっこができる）。だが、旅に出られるのは、ユーシスとネイ＋2人の合計4人。他のみなさんは、お留守番。まあ、これ以上多いとややこしくなっちゃうからね。

8人は、8人8様。性格、職業、経歴、じつに多種多様にわたっている。千年後の話ゆえSFチックな味付けがしてあるが、RPGの伝統的な役柄はしっかり押さえてあるところが心憎い。

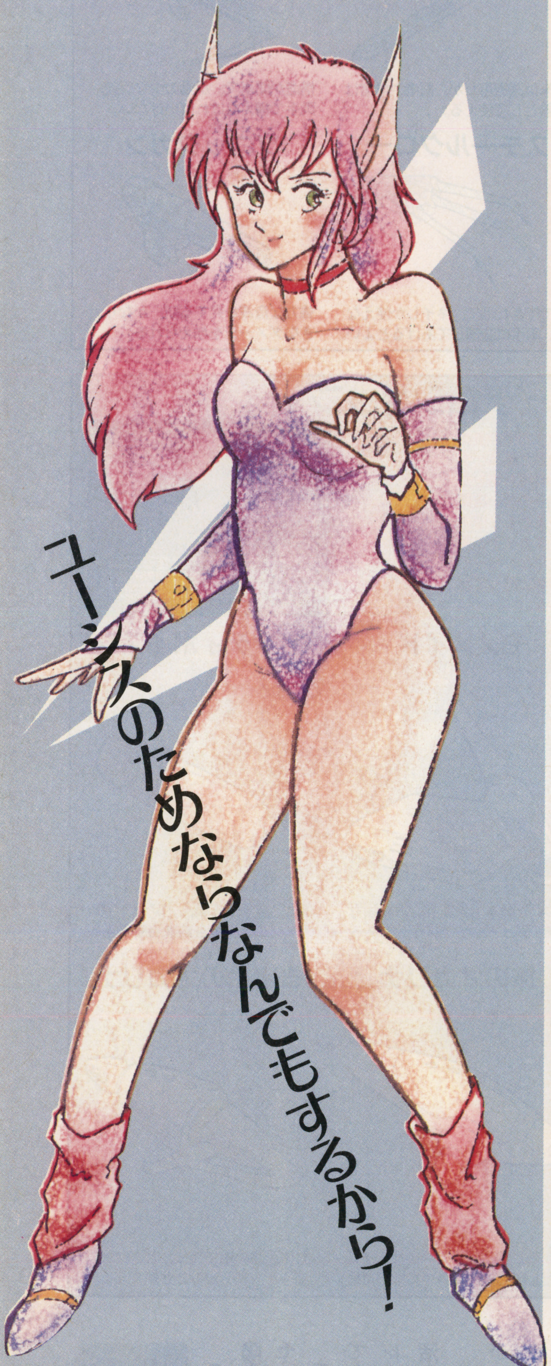
キャラ・デザインもりりしくカワイイアニメ調。今までのセガのゲームにはなかった絵ですね（ボーグマンのメモリー先生だってけっこうリアルでしたからねえ）。とくに女の子たちには気に入ってしまったので、ピン・ナップふうに大特集。シリーズはこれからも続く。みんな、集めてくれよ!

一定のイベントをクリアしてから自宅に帰ると新しい仲間が訪ねてくる。



旅は道連れ4人連れ。人選はよく考えて。攻めと守りはＲＰＧの基本ですよ。

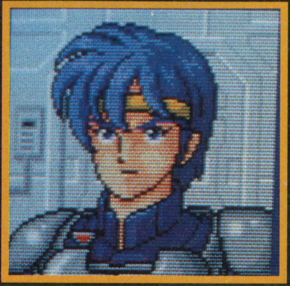
ネイ



ほんの小さな女の子がたった7ヵ月で立派な美少女に成長した。ゴテゴテした衣装や装備を嫌いハイレグ・レオタードでがんばる元気印のよい子である。ひっかき攻撃が得意でとくにスチールクローを装着すると下手な男よりも頼りになる。展開上、目が離せない。

MAIN CHARACTERS

ユーシス



職業
政府エージェント
生年月日
AW1263.09.17

体力	20
精神力	28
すばやさ	17
幸運	13
器用さ	20
攻撃力	15
守備力	16

本ゲームの主人公。バランスもよくまさしく勇者である。政府のエージェントということは、さしずめCIAのエージェントといったところか。10歳のとき、宇宙船事故で両親を亡くして、以来たった1人で生きてきた。誰に教わったわけでもないのに剣の達人である。おそらく彼の前世には、大いなる謎が隠されているに違いない。

ルドガー

職業
ハンター
生年月日
AW1249.07.01

体力	60
精神力	28
すばやさ	18
幸運	7
器用さ	12
攻撃力	40
守備力	24

彼はモタビア州政府の優秀な軍人であった。だが、バイオモンスターに妻子を惨殺されて以来、復讐の鬼となる。軍を辞め、モンスター専門の雇われハンターとなった。元軍人ゆえ扱えぬ銃はなく、狙いも正確。沈着冷静。妻子を失って笑顔を忘れてしまった。だが、心温かく、突っ走りがちな若い仲間たちのストッパー役となっている。

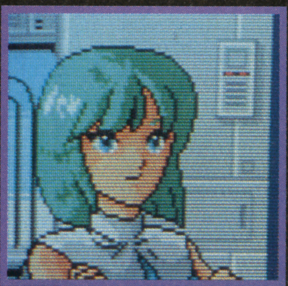
ヒューイ

職業
学者
生年月日
AW1264.06.14

体力	14
精神力	26
すばやさ	10
幸運	6
器用さ	10
攻撃力	14
守備力	13

モタビア大学の秀才で、生物や薬品の第一人者である。純粋な心の持ち主で、弱い動物や植物がバイオモンスターに無惨に殺されていくのに心を痛めていた。バイオモンスターの性質や弱点を仲間のだれよりも早く見抜くことができ、的確な攻撃を加えられる。闘志はあるが、あまり強力な武器は使いこなせない。

シルカ



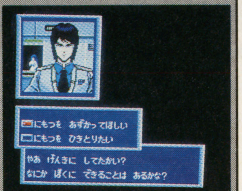
職業
泥棒
生年月日
AW1263.04.01

体力	18
精神力	10
すばやさ	17
幸運	12
器用さ	18
攻撃力	17
守備力	17

「風のシルカ」の異名をとる女盗賊。じつはある大富豪の一人娘。親の教育が悪かったのか、退屈だったのか、いつしか盗みのスリルを追い求める癖がついてしまった。勝手気ままな性格で時々パーティーからいなくなる。「私は、何ものにもとらわれない」といって仲間の説教も聞き入れない。彼女がいるととりあえずアイテムは増えていく。

TY　パセオの街

友だちの家

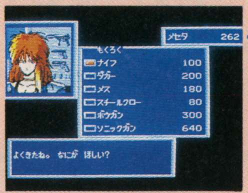


長い旅が続くと、だんだん持ち物も増えてきて持ちきれなくなる。そんなときは、ここに来るといい。キミの友だちが、嫌な顔ひとつせずに荷物を預かってくれるはずだ。もちろん、小荷物預かり料なんてものは取られないから、安心して預けていい。日頃の友だち付き合いが大切である。

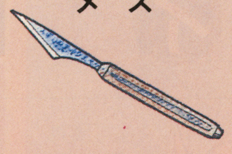
ユーシスの自宅

ウェポンショップ

ここでは、危険な旅に必要な武器を売っている。中に入ると、真っ赤な髪をしたお姉さんが無愛想に迎えてくれる。武器には、片手に装備するものと、両手に装備するものとがある。また、特別な人しか装備できない物もあるので、お店の人の言うことをよく聞こう。

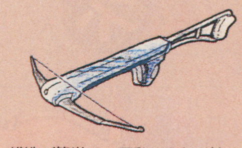


メス



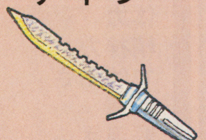
本来は医療用だが、医者や学者は武器として使える。

ボウガン



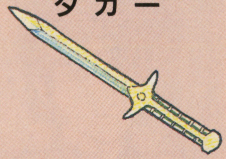
構造が簡単で、反動の少ない銃。両手で構えなければいけない。

ナイフ



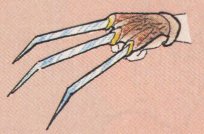
護身用の武器。軽いので、ほとんどの人が使える。

ダガー



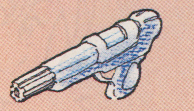
細身の剣。ナイフよりも大きなダメージを与えることができる。

スチールクロー

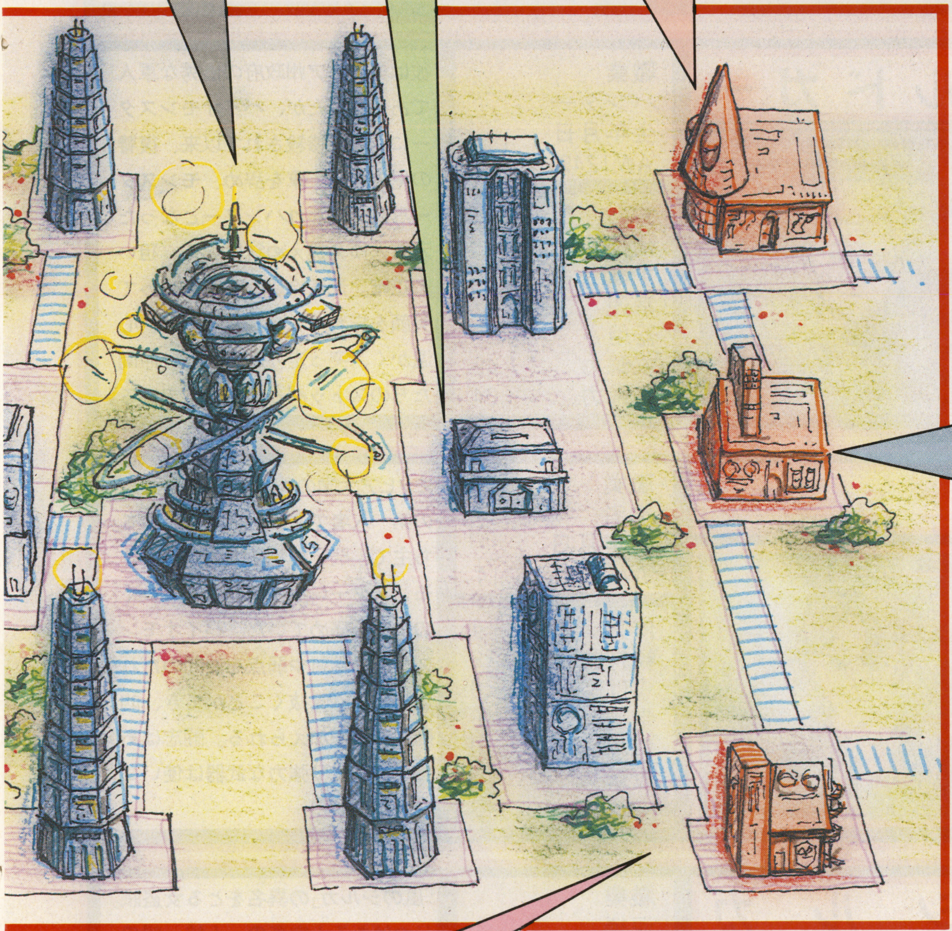


鉄でできた爪で、ネイしか使えない。両手に装備してあげるとよい。

ソニックガン



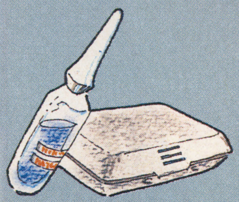
強力な音波を発する銃。かなり大きなダメージを与えられる。



アイテムショップ

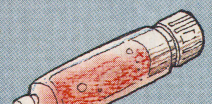
パセオの街の道具屋だ。ここでは、道具類と薬品が手に入る。また、自分の持ち物を売ることもできる。マナーの悪い店員の多いこの街で、唯一まともな接待をしてくれる店だ。オカリナと薬品は、1回使うごとになくなってしまうので、少し多めに持っておいたほうがいいだろう。

モノメイト



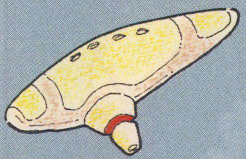
傷ついた体を治す薬品。より強力なデイメイトやトリメイトもある。

アンティポイズン



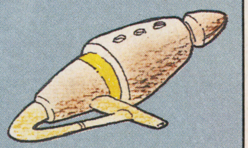
毒の治療をする薬品。アンティ系のテクニックでも毒は治療できる。

旅のオカリナ



外から一瞬にして街へ帰れる道具。ただし、立体迷路の中では不可能。

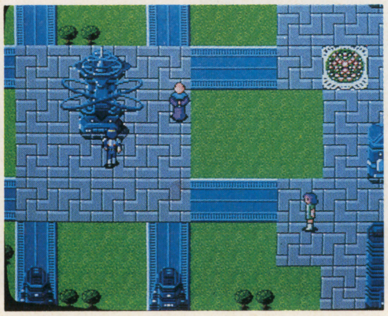
まよいのオカリナ



立体迷路の中で迷ったときなどに使うと、外へ出ることができる。

アーマーショップ

防具にはそれぞれ、頭、右手、左手、体、足に装備するものがある。



モタビアの首都・パセオシティ。まずは、ここを拠点に地盤を固めろ。

モタビア最大の都市パセオ

PSIIの出発地は、アルゴル太陽系第2番惑星モタビアの首都パセオである。

千年後のアルゴルは、そのすべてを巨大コンピュータ・マザーブレインが管理し、人々の平和な生活を維持してきた。

このモタビアも例外ではなく、かつての砂漠の星はいまや緑あふれる楽園となっている。都市の周囲には、灌漑用水がひかれ、球場温室ドームファームでは市民の食料となる野菜果実などが栽培されている。

GALS IN P.S.II②

シルカ

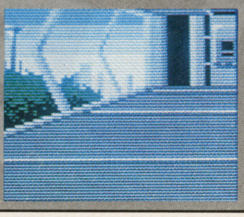
私は風のシルカ。なにものにもとらわれない。

女賊(じょぞく)現る！ 人呼んで「風のシルカ」。その華麗な手口にモタビア州警察も手を焼いている。その正体は、某大富豪(ぼうだいふごう)の御令嬢(ごれいじょう)。金持ち生活に飽きたのか、盗みのスリルを追い求める困ったお嬢さん。ただ仲間にするといつの間にかアイテムが増えていくのでお得(とく)。

PASEO CI

セントラル・タワー

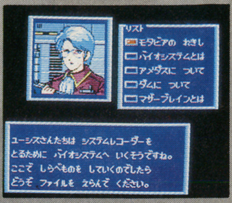
パセオの中心にそびえたつ高層ビル。首都の機能をつかさどる重要な施設である。セントラル・タワーの周囲に建つ4つの塔は、マザーブレインと直結しているコントロール・タワーである。まさにこの惑星の心臓部といえよう。



総督室

主人公ユーシスに無理難題をふっかけてくる総督のおっさんの部屋。口調からして、今までにもかなりの任務を与えていたようである。そのたびにユーシスは死地へと送り込まれていったのだろう。その次は任務完了時に会ってくれる。今回は裏切らずにいてくれるらしいが、そんなことは定かではない。

ライブラリ

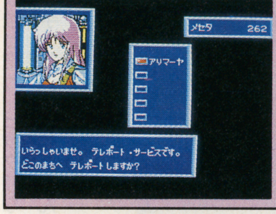


セントラル・タワーの中にあるライブラリ。ここではこの惑星のいろいろな情報を教えてくれる。きっと役立つ情報が得られるだろう。街に寄ったらぜひ行きたいものだ。ちなみに市民図書館ではないので、貸し出しカードは不用。パセオ市民でなくても情報を聞くことができる。

データメモリー

主人公たちの旅のデータを記録するところだ。旅を途中でやめてセーブしたくなったら、ここに行くといい。またここでは、主人公たちが次のレベルになるのに必要な、経験値を教えてくれる。

テレポートサービス



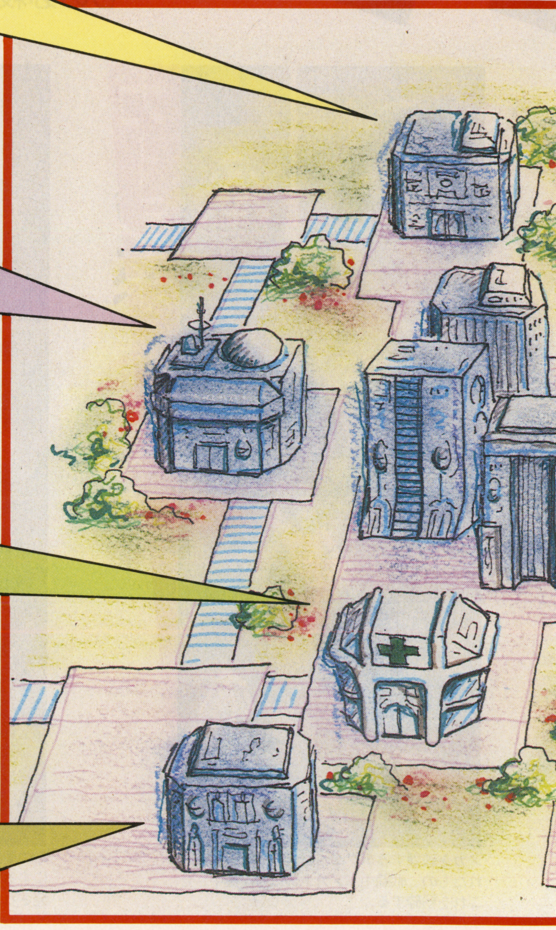
街と街の間をスピーディーに移動できる。これは、100年前に開発された物質転換装置によって実現した。なお、この装置は、行き先の街の風景を思い浮かべる事によって作動するため行った事のない街へは行けない。

ホスピタル

戦いで傷ついた体を治療し、ヒットポイントやテクニカルポイントを元通りに回復してくれる。また、毒の治療もできる。もちろん有料だが、死んで泣くよりはマシ。早めの治療がかんじんだ。

クローン・ラボ

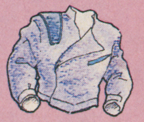
不幸にも仲間が死んでしまったときは、ここで、その人の記憶や経験を再生したクローンを作ってくれる。つまり生き返ることができるわけだ。ただし、生きた人間のクローンを作ることは、法律で禁止されている。



ヘッドギア

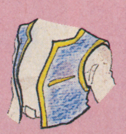
革製のバンド。殆(ほとん)どの人が装備可能。守備力が少し高くなる。

カーボンスーツ



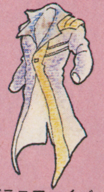
モタビア星の日常着。守備力はあまり上がらないが値段は安い。

カーボンベスト



炭素繊維でできた服。スーツを嫌うネイにはおすすめの品。

グラスコート

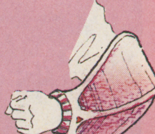


グラスファイバー製。毒や酸から身を守る。男性専用。

カーボンシールド

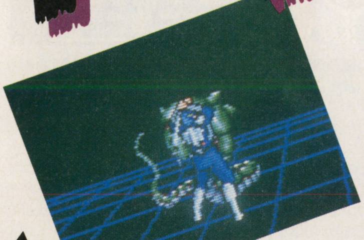
最も値段の安い盾。男性専用で、高い守備力が得られる。

カーボンエーメル



女性がシールドのかわりに使う。軽く、小さく作られている。

ATTLE



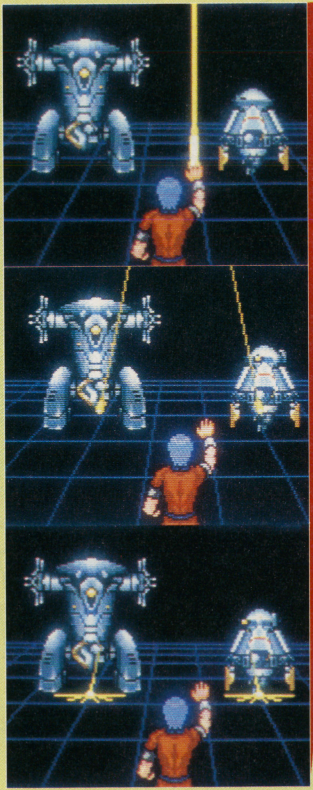
PSIIの目玉はなんといってもこの戦闘アニメーションだ！　迫力を少しでも伝えるべくその動きを連続写真で大公開！　ヒーローたちの必殺アクションを堪能せよ！

驚異のバトル・アニメーション

街から一歩外に出れば、にくきバイオモンスターどもが襲いかかってくる。敵に遭遇すると画面がバトル用の画面に変わる。前回のように美しい背景はなく、場所がどこであろうとも（ここらへん筆者はちょいと不満なのだが）まるで碁盤の上に乗ったような画面になる。だが、出現した敵はすべて画面に姿を出してくれる。前回のようにグラフィックは1匹なのに数字だけで数匹もいるんだと言い張る記号論的な表示はまったくない。やや満足。

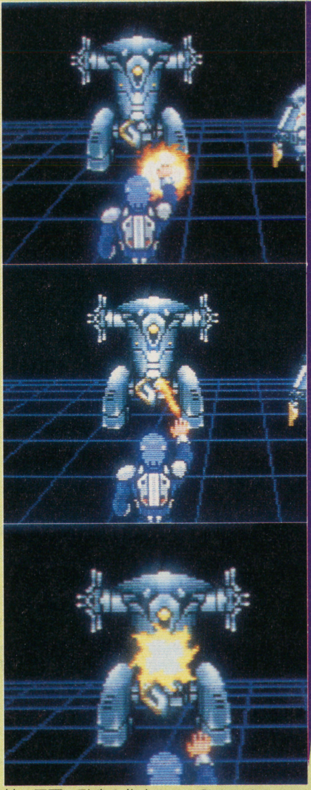
さらに今回は、モンスターどもの前に我らが主人公たちが立ちふさがるのだ。そう、今回は誰と誰が戦っているかというのが手にとるようにわかるのである。そして前回の目玉ともいえるあのアニメーション処理もバァージョンアップして再登場。キャラクターもアニメパターンからリアルパターンにチェンジ！　会話モードからは想像もできないような真剣勝負の様相を呈してくる。その動きの生々しいこと（まさにこの表現がピッタリなのだ）ガクガクした動きはみじんもない。6Mすごい。

ガーシ系

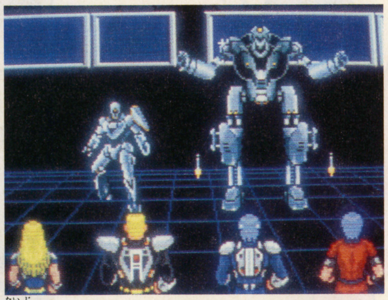


メカを破壊するテクニック。工業用に開発されたもの。戦闘中、メカ1機に力を集中させ、これを粉砕する。

フォイエ系



敵の周囲に酸素を集中させて発火。火だるまにする。本来は医療用の酸素吸入のために開発されたテクニックである。



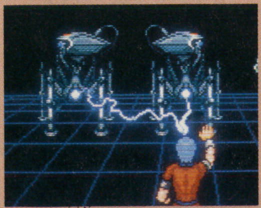
対峙したユーシス達とバイオモンスター軍団。善悪入り乱れてのすさまじいスーパーバトルロイヤルだっ！

テクニックとは……

アルゴル太陽系では、ごくまれに特殊な「力」をもって生まれる人々がいる。この力は千年前は魔術や妖術として畏怖の目で見られてきたが、現在ではその原理は科学的に解明されている。力は訓練によって工業や医療に役立てることができる。使い方によっては武器にもなりうる。

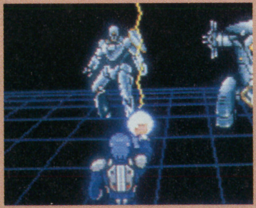
攻撃 その他のテクニック

エイジア系



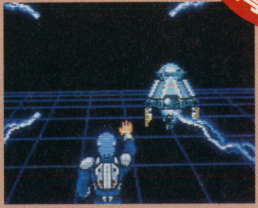
メカを腐食させる。マジンガーZのルスト・ハリケーンのような技。

グランツ系



強力な光線を発射する。その原理は不明。ユーシスだけが使える。

グラブト系



瞬間的に敵の周囲に強力な重力場を発生させ敵を押しつぶす。

GALS IN P.S. II ③

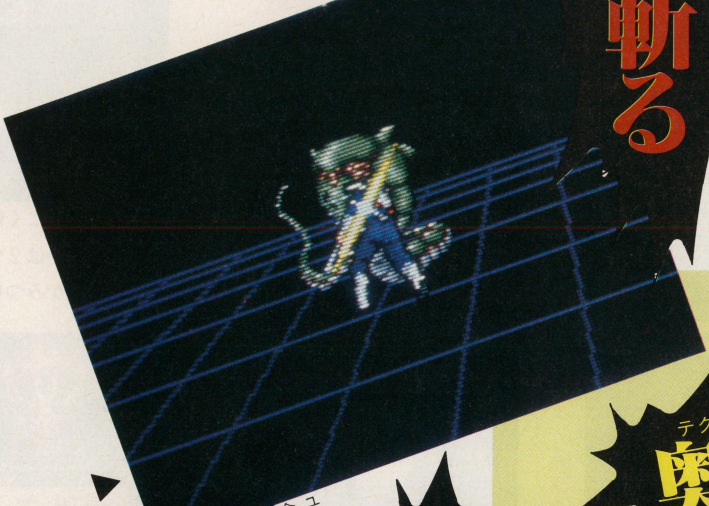
テレポート・サービス嬢

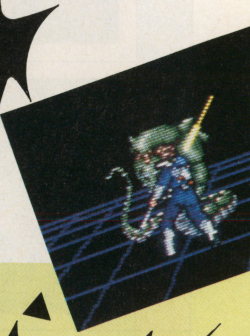
いらっしゃいませ
どの街へテレポートしますか?

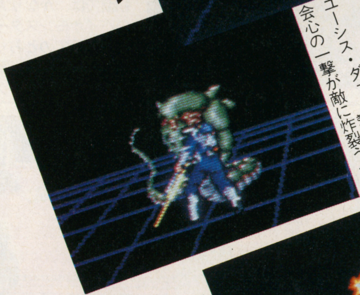
便利な施設テレポート・サービス。そこの受付嬢がこの笑顔のロングヘアの女の子だ。なぜ一度行っただけでその街に瞬間移動できるのか。おそらく被験者の記憶に残っている道順をリピートし、最短コースで転送させるというシステムなのであろう(ホンマかいな)。

THE B

斬る







ユーシス・ダァァイナミック！会心の一撃が敵に炸裂うううう!!

撃つ

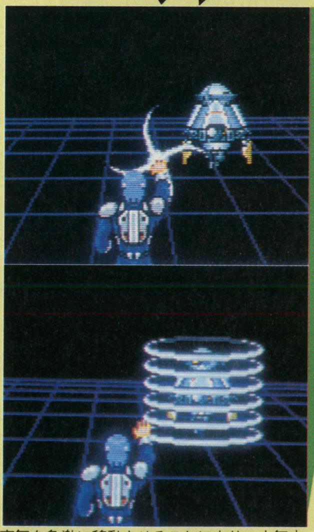
ハンター・ルドガーの豪銃が敵を一撃のもとに粉砕する。

ひっかく

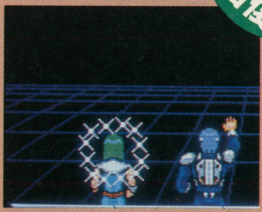
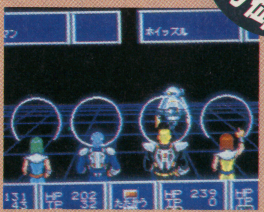
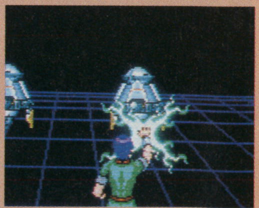
ネイの必殺技はひっかき攻撃だ。スチール・クローで斬り裂け！

奥義(テクニック)

ザン系

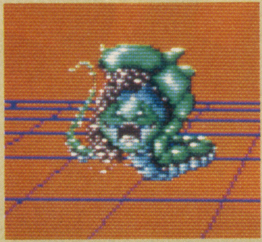


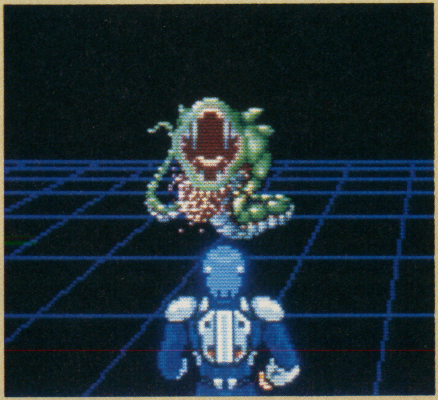
空気を急激に移動させることにより、大気中に真空（一種のカマイタチ現象）を作り出し、敵を切断する。本来は工業用に使われる。

レスタ系 回復	デバント系 防御	シンパロ系
		
傷を急速に回復させるテクニック。味方1人に効力を発揮。	空気密度の違う壁を作り、パーティーの前面に一種のバリアを展開する。	生物に恐怖を感じさせ追い払う。ちなみにメカには無効です。

THE ENEMY バイオモンスター図鑑

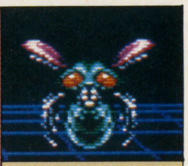
ポイズナー





地球の蛇によく似たバイオモンスター。攻撃パターンは2つ。口から毒液を吐き出す攻撃と、かみついて麻痺させる攻撃だ。

フェンサー

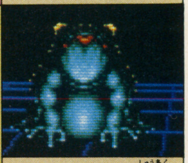


ハエと蜂をかけ合わせたような巨大昆虫。ゲーム初盤戦、経験値稼ぎに最適。このゲームのザコキャラくん。

アームドアント

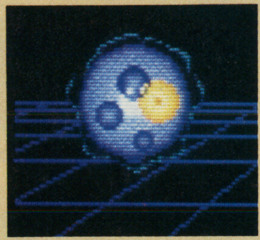
昆虫型バイオモンスター。牙でかみついてくる。また尻尾から不気味な体液を噴き出してくる。

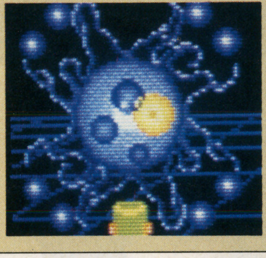
リッカー



ミシンではない。醜悪なイボガエルである。必殺技は背中のイボを破裂させて毒液をまき散らす。おそるべし。

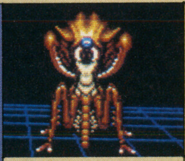
スピニンスフィア





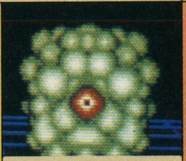
浮遊する細胞核のようなバイオモンスター。怒ると体を膨張させて敵に衝撃波を浴びせかける。

グラスキラー



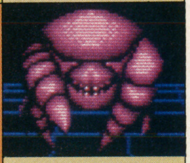
初盤では、かなり大型のバイオモンスター。武器は見てのとおり両腕のカマ状の爪。草原の切り裂きジャック。

バスカバー



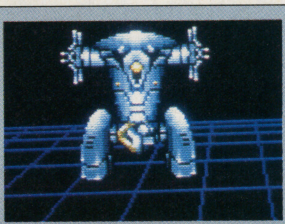
無数の細胞が結集してできているゲシュタルト生命体。こいつの仲間には分裂して個体数を増やすものもいる。

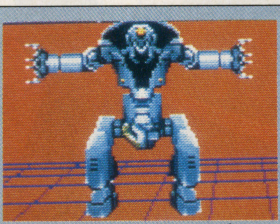
キャリア

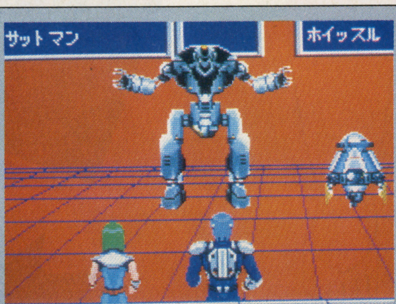


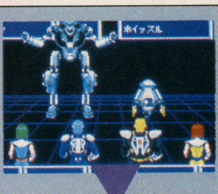
目もなし。鼻もなし。つかみどころがない。口をパクパク、腕を細かく動かして敵を攻撃する。謎の多いやつ。

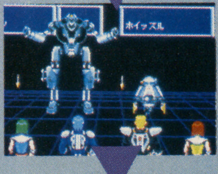
サットマン

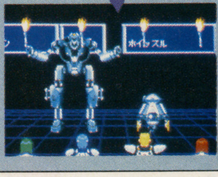


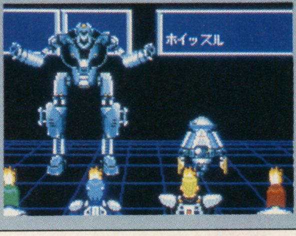












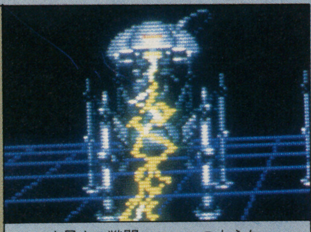
メカ軍団編に登場する変形戦闘マシーン。普段は湯呑のような格好をしているが、頭に乗るとかっこいいヒューマノイド形体にトランスフォーム!! この凄さを連続写真でドーゾ。

ヒューマノイドの足首から4発のミサイル! それが、なんと4人の頭に突き刺さる! 痛っ。

ポリツァイ

ロボコップか機動刑事ジバンか。敵キャラなのにカッコよい。

ミゾラガンマ



火星人の戦闘マシーンのようなデザイン。殺人光線を発射!

謎の敵 バイオモンスター群

バイオモンスターとは、なんらかの原因によってマザーブレインの管理するバイオシステムから大量発生してしまった悪性生物のことである。

彼らは、作物や家畜を喰い荒し、ついには、人間をも襲うようになった。

バイオモンスターは、多種多様に及び、すさまじい生命力でモタビアのありとあらゆるところに棲息している。そのため、モタビアの生体系は急激に崩れ始めている。

彼らを抑える方法はないのか!? また、完全無欠であるはずのマザーブレインが、なぜあのような悪性因子を生み出してしまったのか? 謎は深まるばかりである。

そして、このバイオモンスターの後には新しい敵・戦闘メカ群が控えているらしい。その正体は? これは未確認情報だが、彼らの出現にはネイが大きくかかわってくるらしいのだ。風雲急を告げるPSII。待て次号!

敵も黙ってはいない。迫真のリアルアクションでユーシスたちを痛めつける。

アレクの天空魔城

〝天空魔城〟ついに発売！ 先が見たい人もいるだろうけど、ジャンバリク星の野球拳のルールをお勉強して、大冒険にそなえようぜ！

セガ メガドライブ(5,500円)

発売まで待てない！

獣王記も出た。おそ松くんもやっと出た……。いよいよ〝アレクの天空魔城〟も発売まで秒読み態勢に入ったぞ。

今月はかなり完成バージョンに近いものがプレイできた。これでやっとゲームバランス、というかゲームのやりごたえをレポートすることができるわけですね。

今月は先の面の紹介（もうそんなにないけど）をお休みして、そのへんをレポートしていこうと思う。

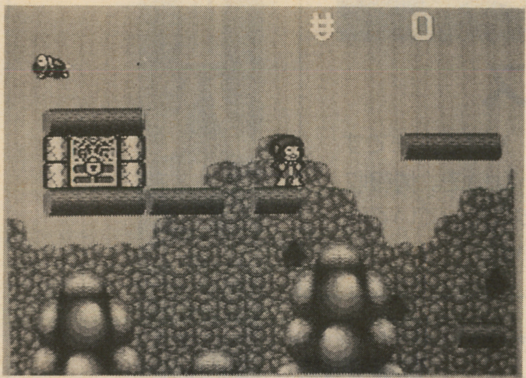
アイテムが足りなーい！

先月ではのべ――っと面紹介してしまったが、かなりメリハリがついてるぞ。

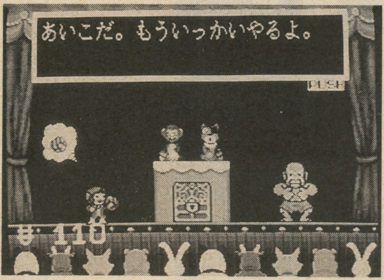
まずアイテムだが、複数もつこともできるけど、3個も4個もというわけにはなかなかいかなくなった。

これは1つはジャンケンのせいだ。ジャンケンのかけ金は1回目は50バウムで、アレクが勝つごとに100バウム、500バウムと上がるのだ（4回目以降は500バウム）。

負ければかけ金はとられちゃうし、かけ金はいったん上がってしまうとその面ではどこへ行っても同じ値段だ。つまりアイテムを2個以上手に入れるとあとは勝ちっぱなしでも500バウムずつ減っていく。コンティニューのために1000バウムは残しておかないとちょっとふところがさびしいのだ。



お金が欲しい！ 金かせぎのためなら木の上にも乗っかっちゃう。



あいこだ。次はどの手でくるか……？ 緊張するね。

まあ、宝箱は復活しないけどスクロールアウトすると10バウムのザコは復活するからかせげないこともないが……。

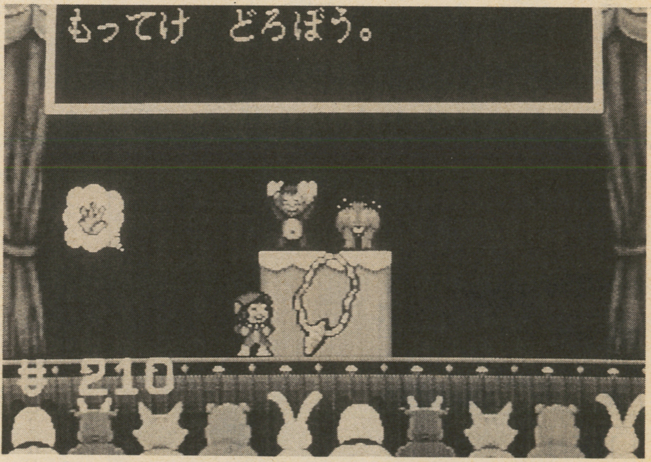
そういう地味なかせぎができないという人は残機とコンティニューをうまく使ってアイテムを集めよう。

しかし、あとアイテムを集めるのに重大な障害がある。

ジャンケン、野球拳だ。

ミラクルワールドのような一方通行ゲームじゃないので、ジャンケンもパターンはあるのだろうが、連戦連勝はできない。アミュレットを使えば勝てるけど、1回でなくなってしまう。

というわけで、必然的に少ないアイテムで、いかにクリアするかというゲームバランスになってしまうのだ。でも1ミスで死ぬゲームってなかなか緊張感があって、いいね。



このアミュレットがあれば相手の手が読める。でも1回きりなんだ。

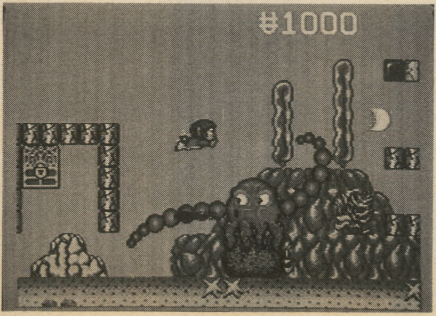
ブレスレットがなくなったら？

アイテムの中で使えるのは、パワーブレスレットだ。だけど前作のように宝箱からは出てこないので、すぐなくなっちゃうこともあるからポイントを押さえた使い方が必要だ。

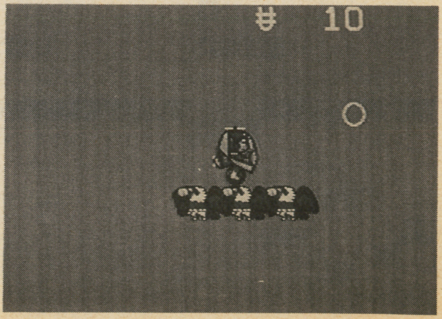
そういうときに意外と使えるのが、トカヘリのプチコプター。小型のミサイルを装備しているので、飛び道具としてもかなり有効だ。これで地上を進むのはマヌケだけど、取りはずしがきくからブレスレットがないときは使ってみよう。

今月はこれでオシマイ。来月は発売後のレポートになるからウデをみがいて待っててくれ！

（文／TAKE ON！）

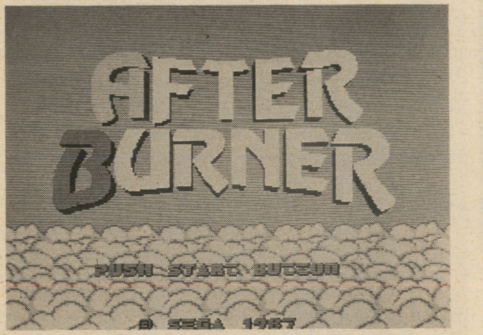


ツボの中にも、ジャンケンハウスが……。これは倒すっきゃないぜ。



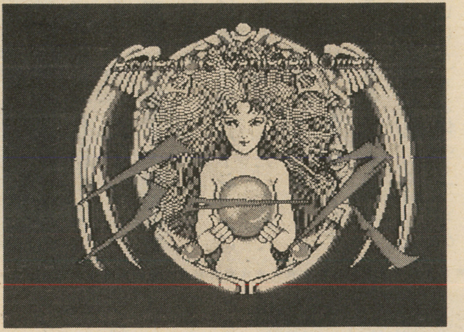
先のほうには何もない空中面もあるぞ。激しい空中戦だ！

マークIIIバックアップシステム2



アフターバーナー

3Dゲームなんて、頼れるものは自分の腕と動態視力のみか？　それにしても“アフターバーナーが終わらない”というハガキの多さは何を意味する？



イース

“イースはやさしい”。だけど先まですんなりいけるわけじゃないぞ。情報収集やレベルアップをおこたっていては解けるものも解けないぞ。

★★

イース

マークIII・マスターシステムユーザーのみんな、元気でやってるかな？　今月もしっかりバックアップしていくからよろしくね。

Ⓠイースのダームの塔の11F－Iのトラップの破り方で「ある所の柱を壊す」と書いてあったのですが、どこの柱をハンマーでたたいても壊すことができません。どの柱をたたけばいいのですか。

（埼玉県・宮原　洋）

Ⓐこの“書いてあった”というのはハイテク図鑑VOL.5だね。

人によってはここのトラップ、ヒール・ポーションを使って無理矢理通りぬけてしまうみたい。それでもクリアには支障ないけど、アイテムをとりそこねてもどったりするときにまた困っちゃうよね。

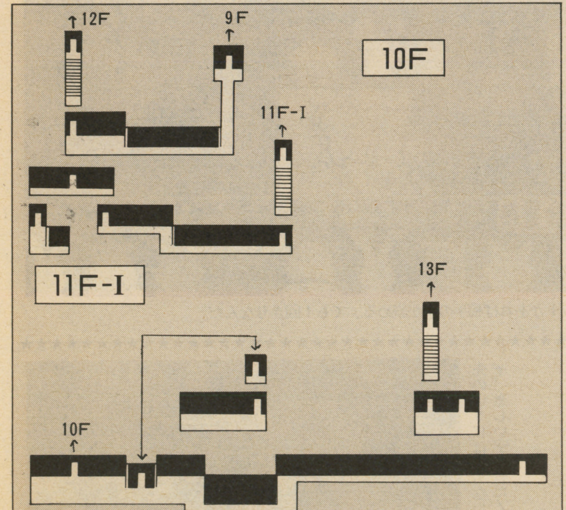
周囲の廊下をまわってみればすぐわかることだけど、壊れる柱は12Fの外周の中にあるぞ。近づいてハンマーをブンブン振ればOKさ。

★★

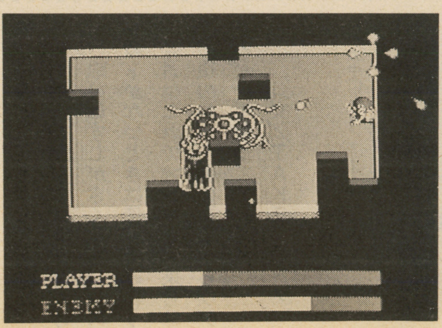
Ⓠやさしい、簡単と評判の“イース”ですが、ついにハマってしまいました。双子のボスキャラを倒して階段をずーっと登ってみたのですが、そこの扉がどうしてもあかないのです。おそらく最後のボスがいるのでしょう……。お願いです、ボクにエンディングを見させてください！

（東京都・砂田　靖一朗）

Ⓐダームの塔の不便な点は、一度入ると2度と外に出られないという点だ。ポーションを使ってしまったら最後、体力回復しに行くことすらできない。ひたすらヒールリングで待たなければならないあの



★★



ダルク＝ファクトは床の端でまちかまえて、勝負するのがいいぞ。

じれったさといったらないよね。

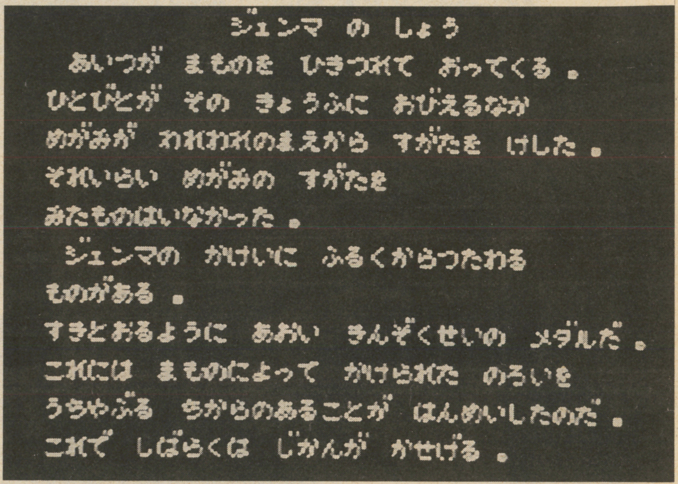
さて、問題の扉だが、ブルーアミュレットであけることができる。このアイテムは神官のジェンマがくれるのだが、手順が必要だ。

まず11F（ハイテク図鑑では11F－Ⅱ）のジェンマに会って、それから14Fのボス・コンスクラードを倒してイースの本－ジェンマの章を手に入れる。その上でもう1度ジェンマに会えば、お宝はキミのものだ。

それから、やればわかることなのだけど、ハイテク図鑑VOL・5のイースのマップは少々まちがいがあるので載せておこう。

マップの形はいいのだけど、つながり方がおかしいのだ。1番まちがいが多い10F、11Fを載せておくから、その周辺の階も参考にしてくれ

ジェンマの章にのっていたのは、アミュレットのことだったわけだ。



★★★

アフターバーナー

Ⓠセガ MKⅢのアフターバーナーを長い間やっているが、ラウンド12以後にまったくいけない。上手いやり方教えてちょ。

（兵庫県・池本　幸司）

Ⓐもしかしたら、ラウンド11までは安全地帯でずーっとやりすごしてきたのかな。そうだったら12面からまともにやろうと思ったってとうてい無理な話。ちゃんとやってみてゲームに慣れるべきだ。よけ方としては上下に動きをしぼってよける、ミサイルを撃ち落とすのがいいようだ。それでも最終面のグラントノフが倒せないという人がかなりいる。じつは編集部でもエンディングを見ていないのだ。

というわけで、〝ふふん、アフターバーナーなんかカンタンだぜ！〟という人はぜひエンディングをビデオに撮って送ってほしいな。果たして、アフターバーナーにはエンディングはあるのだろうか？

（文／TAKE　ON！）

★★★

メガアダプタ発売！

ユーザー待望のメガアダプタがついに発売！　メガドライブであのマニアックなマークⅢソフト群が使えると思うとわくわくしちゃうよね。

本体の丸い部分にすっぽりはまる異和感のないデザイン。後部をネジで止めているので全然ガタガタしないから安心だ。

問題の性能はというと、ほとんどマークⅢと変わりなく動くぞ。残念なことに、

●FM音源は聞けない。ヘッドホン端子もステレオにならない。

●〝全機種対応〟ではなくSG－1000、SG－1000Ⅱ、SG－3000のソフトは使えない。

●F－16ファイティングファルコン、ロレッタの肖像、スポーツパッドサッカーが動かない。

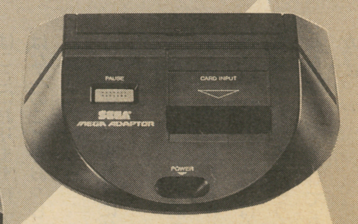
●一部映像や音声に支障をきたすソフトがある（SHINOBI－忍、イース）。

という欠点があるけど、4500円というコストパフォーマンスを考えれば、それもしかたないかな？　マークⅢ以前がバッサリと切りおとされてしまったのは、ちょっと残念だけどね。

だからマークⅢ、マスターシステムユーザーはこれからできるマークⅢソフトをFM音源で聞きたかったら、まだハードをとっておいたほうがいいぞ。

2台はかさばる、といいはる人は過去(マークⅢ)をばっさり切りすててメガドラの未来に期待しよう。

メガドライブのシックなボディに気持ちよく収まるメガアダプタ。取りはずしも簡単だ。



これがメガアダプタ。定価は4,500円だ。

MOON DANCERゲーム化決定!!

セガが、BEEP連載中のRPG小説「MOON DANCER・第2部―妖精王の帰還―」（原作・堀蔵人）のアドベンチャーゲーム化を決定した。ハード・スペックはメガドライブ対応で4Mバックアップ（予定）、発売は10月下旬が予定されている。

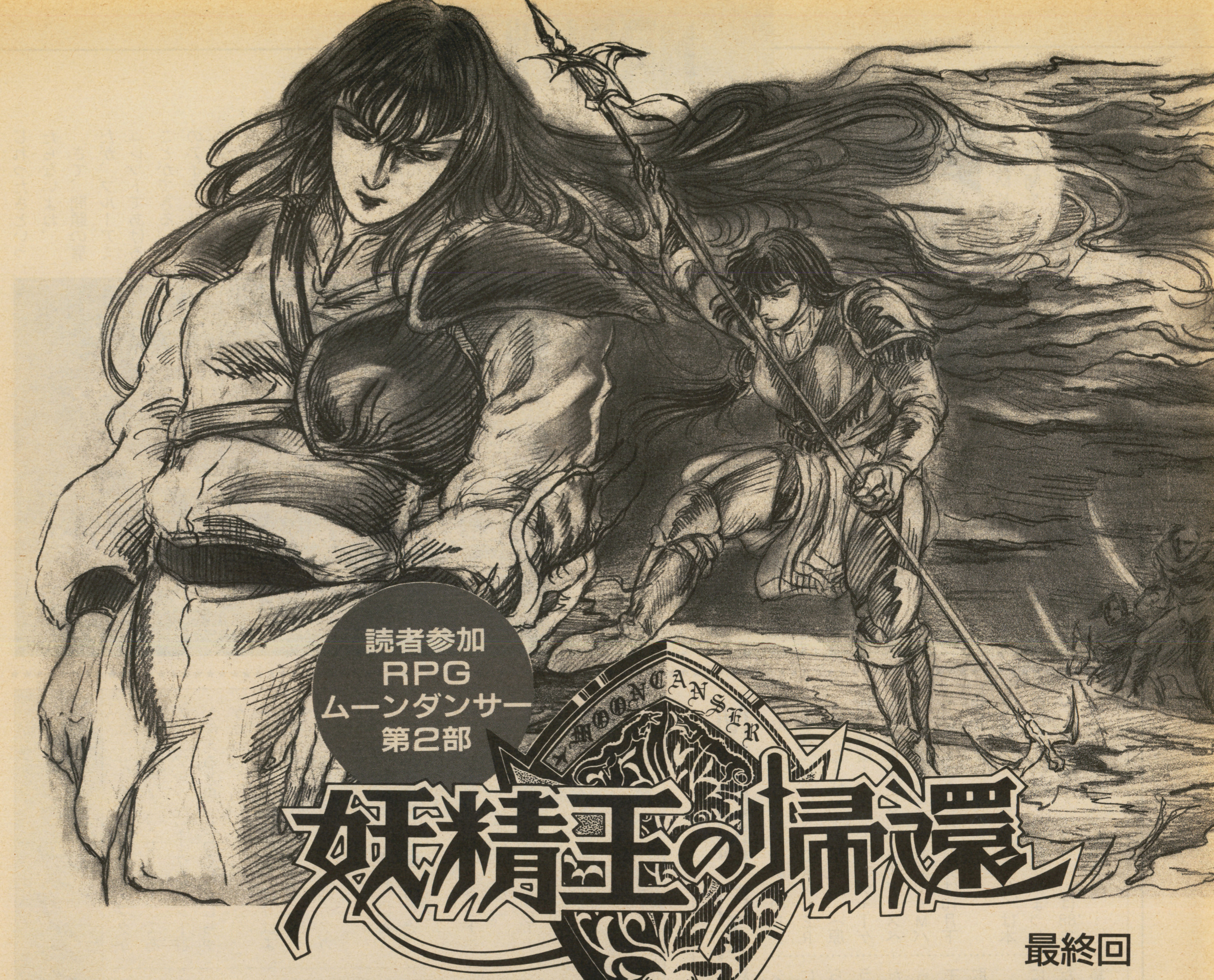
「MOON DANCER」は本誌'88年1月号から連載が始まったが、今回ゲーム化されるのは'88年12月号から始まった第2部。……

シムルグント王国では人々が魔法に頼りきり、人間としての尊厳(そんげん)すらも失いつつあった。主人公アスライルはその魔法体制を変革するため、王家を再建し、破滅をもたらす究極の力・無名騎士団と闘い、王国に魔法に頼らぬ活気と秩序を取り戻したのであった……。

ストーリー展開は基本的に原作に忠実なものとする、ということだが、一般からのキャラクター募集（本誌にて3月から公募開始予定）を経て、ストーリーに修正が加えられるので、本誌連載のものと多少異なる点も出てくるだろう。

なお「妖精王の帰還」は3月号で終了したが、ゲーム制作の情況は、メーキング・オブ・妖精王として、4月号から掲載を予定している。

今後も新しい情報が入りしだい、セガのコーナーでいち早くお知らせするので、注目していただきたい。



読者参加
RPG
ムーンダンサー
第2部

妖精王の帰還

最終回

シムルグント王族記外伝

文／堀 蔵人イラスト／森川珠衣

メガドライブのコーナーでもお伝えしたように「ムーンダンサー　妖精王の帰還」がゲーム化決定。そこで本連載もゲーム化に対応するため今の形をいったん休載し、新たな形でムーンダンサーの世界を読者の方々にお伝えすることになりました。次号からゲーム製作レポートを開始。こう御期待！

アーゼリアン家の珍客

話は、しばし過去に遡る。
アスライルたちがまだ「ウェイ・アウンの猟犬」として名を馳せていたころのこと、ゲオルグ家の家臣であるアーゼリアン家にある日、奇妙な客が舞い込んだ。

「だから言ったではないか、私はシヴァラという女に会いたいのだ。わからぬやつだな」

静かなたたずまいのなかに女の大声が響く。

「先ほどからもうし上げましたとおり、シヴァラ様はまだお稽古の最中です。しばらくお待ちくだされば、間違いなくお取り次ぎいたします」

シヴァラの住むアーゼリアン家に代々仕える家令ウォンブルは、この不躾な態度の女にむっとしながら家の門の前で押し問答していた。

「じい、どうしました？」

ヴォンブルの背後で柔らかな女の声がした。それは端正な顔立ちと気品に満ちた物腰をした乗馬服姿のシヴァラであった。

「お嬢様……」

老家令は困ったような顔をしてシヴァラを見返した。なんとかこの不作法な女を追い返してしまおうと考えていた矢先のことだったから。

「あなたがシヴァラ・アーゼリアンなのか？」

ややきついまなざしをした最前の女が聞く。

「ええ私がシヴァラですがあなたは？」

彼女の顔には警戒も恐れもない。おそらくアーゼリアン家で何の不自由もなく育てられたのだろう。だがそれが女には気にくわなかったらしい。一瞬むっとしたような様子を見せた。

「私はミルア。ミルア・アズシアラという。あなたの父シア・アンブロジアンからの言伝を預かってきた」

シアという名を聞くと、にわかにウォンブルの顔色が変わった。

「私の父ですって？　私の父はここにおりますわ。あなたはなんのことをおっしゃっておられるのかしら」

シヴァラは当惑げに彼女を見つめる。

「帰れ！　ここはお前のようなどこの馬の骨ともわからぬ旅人の来るところではない。もし立ち退かぬというなら、兵を呼ぶがそれでもよいか？」

ウォンブルは烈火のごとくに怒っていた。しかしミルアと名乗る女はフフンと鼻で笑った。
「呼ぶがいい。だが無駄に兵に怪我をさせることもなかろう? 私はシヴァラに伝言を伝えればほかに用もない。さっさと出ていってやろう。しかし、じゃまだてするなら手加減はしない」
するとウォンブルは首に掛けていた小さな銀製の笛を勢いよく吹いた。ほどなく屋敷のほうからそうぞうしい武具のぶつかる音を立てて、数人の兵がやってきた。
「どうしたのです。じい。この方は別に悪意があって参られたのではなさそうですよ? お話を聞くぐらいで何をそんなに大げさにするのです?」
シヴァラは不思議そうに老家令を見た。しかし、ウォンブルは不安げな顔でシヴァラを見るだけで何も言わない。
兵が門のそばの彼らのところに到着すると、ウォンブルは兵たちに言った。
「この女は無礼にも門前で大声を上げ、なおかつお嬢様を呼び捨てにした。さあ早くこの女をどこか目の届かぬところへでも連れて行け」
兵たちは女相手に呼び付けられたことにいささか拍子抜けした様子だったが、ともなく家令の命令だ、従わぬわけにはゆかぬ、ということでそこにいた薄汚れた外套をまとった女を連れて行こうと腕をつかもうと手を伸ばした。しかし兵士がミルアに手を触れようとしたとき、彼女の外套がわずかに揺れた。すると兵士はまるで突風にでも巻き上げられたかのように、宙に飛んでひっくり返った。
「痛い目をみると言ったはずだ」
ミルアはむっつりとした表情で言う。その場にいあわせた者たちはみな何が起こったのか見当もつかず、あっけにとられていた。
「もう一度言う。私はシヴァラに用があってきた。つまらぬいざこざを起こしにきたわけでもなければ、物乞いにきたわけでもない。もし私の話が彼女にとって何か都合の悪いことだとしても、私には話さねばならぬ義務がある」
ウォンブルの顔付きが険しくなる。
「黙れ! 貴様のようなやつの雑言のために、お嬢様に不快を抱かせることはない。兵ども、かまわぬ追いはらえ」
先ほどの不思議な技のショックからも立ち直り、兵士たちはミルアに詰め寄る。そのとき屋敷から一人の兵士が大声で叫びながらやってきた。
「しばらく! しばらく!」
兵士はそう言いながら彼らのもとにやってきて言った。
「奥方様がその者を通すようにとおおせられております」
「しかしこやつは……」
アーゼリアン婦人の言葉に不服の色を見せてウォンブルが抗議しかけた。だが兵士はきっぱりと伝言を繰り返す。
「お通しもうせとのご伝言です。ウォンブル殿、道をお開けください」
ウォンブルは、しかたなくミルアを中に入れた。通されたミルアは、なぜこれほど大騒ぎをするのかまったく見当がつかないらしい。不思議そうに家令の顔を見ながら館のほうへと兵士に従って行く。
シヴァラは何か不安な空気を感じていた。

シヴァラの母

アーゼリアン家の庭は、よく手入れが行き届き、緑が気持ちよさそうに光り輝いていた。庭師の姿が見える。もしこんなときでなかったなら、ゆっくりと散策してみたくなるような風景であった。兵士につき従い、女性的で優雅なたたずまいの館に入る。広間を抜け、赤い絨毯の敷かれた階段を昇ったところにある部屋へ案内された。そこにはふくよかな笑みをたたえる年老いた女性が座ってこちらを見ていた。
「不躾な応対をお許しくださいね。あなたはシア殿の使いで参られたと聞きましたが?」
婦人がにこやかに問うた。
「ええ。私はミルア。『沈黙の民』の最後の生き残りです。シア様にはこの命救っていただき、こうして今生きているという恩もあり、今回もその恩に報いるために私の一存で参りました」
「まあ、ではシア殿はあなたが来られたことをご存知ないのですね?」
婦人は心底驚いているようだった。
「いいえ、口に出してはもうされませんでしたが、心の中ではそれを望んでおられたのは疑いのないことです。シア様はいつもシヴァラの……いえシヴァラ様のことを気遣っておられました。そしてキュラオン様のことも」
シヴァラの何かに対して好ましからぬ感情があったらしく、彼女の言葉にはついそれが表れてしまったらしい。婦人はそれをいたずらっぽい笑いで受け流した。しかし婦人の顔には隠し切れぬ不安が見えた。
「ミルアさん……でしたね? それであなたが携えて来た言づてとは何なのですか? 私はあの子の、シヴァラの母です。できれば私にまずそれをお聞かせくださいませぬか。もしあの子にとってつらいことであったなら、私が傷付けぬように話してやることができるかもしれませんもの」
「あなたがシヴァラの母親なのですか?」
ミルアは不思議そうにたずねた。
「ええ、そうですとも。私と夫にとってシヴァラはかけがえのない宝ですのよ」
そう言いながら婦人は席を立って入り口へ歩み寄り、外をうかがった。廊下には誰もいない。婦人は安堵してふたたび席に落ち着いた。
「ごめんない。このことは誰にも、とくにあの子には聞かれたくなかったのです。あなたが不思議に思われるとおり、シヴァラは私どもの養女です。本当の両親は、シュライアイシア様とシア殿。それを知ったのは2年ほど前、シア殿にお会いした時でした。あの子はここのそばを流れる川を流れついた子でした。子に恵まれなかった私どもにとって、シヴァラは実の子以上にかわいい子です。そのことをおわかりのうえでシア殿が私どもの幸せを脅かすかもしれない危険を侵してまで伝えたいこととなれば、それは尋常なことではないはずです」
ミルアはうなずいた。
「ある意味では、そうとも言えます。シア様はシヴァラ様にキュラオン様のことを知っていてほしかったのです。キュラオン様は今あの悪名高い『ウェイ・アヴンの猟犬』の中でも、『妖精王』と呼ばれて死と隣り合わせの日々を送られているとか。あの方はパル

シファル家の正当な後継者であられるにもかかわらず、不当に猟犬とされておられると聞きました。それを運命と言えばかんたんです。しかし、シヴァラ様はここで何不自由なく暮らしておられる様子。それがシア様には不憫でならなかったのでしょう。もちろんシア様はあえてシヴァラ様にこのことを伝えようとはなさりませんでした。いたずらに兄の境遇を知らせ、妹にいらぬ痛みを負わせることはないという心からです。しかしシア様自身いつ命を狙われるかわからぬ身。私はあの方の心中を察して参ったのです」

沈痛な面持ちで婦人は嘆息した。

「そうですか……やはりあの子には尋常でない絆があったのですね。折りをみて私からあの子にあなたが話してくださったことを話しましょう。もうあの子も大人です。そろそろ本当の親のことや自分の境遇について知ってもおかしくない年頃ですものね」

「それを聞いてほっとしました。では私はこれで失礼します。シア様に黙って出てきたので、心配なさっていると思いますので」

ミルアは一礼すると婦人の部屋を出た。

「運命か……これほど運命にもてあそばれた兄妹もない」

彼女はそうつぶやいて館を後にした。

シヴァラの決意

ミルアは黙々と道を急ぐ。シアのことを考えるとどうしても足が早くなる。同胞を河の氾濫でいっぺんに失った彼女を何も言わず養ってくれたシア、つらい旅路を歌で慰めてくれたシア、自分の求めるもののためには、どんなことがあってもあきらめぬことを教えてくれたシア。彼女にとってシアは父にも等しい存在であった。今彼女は、いくらかなりと彼の役に立ったことが嬉しかった。早くこのことを彼に話したい。その思いがさらに足を早めさせる。

一週間近くほとんど休みも取らずに歩きとおし、シアの待つアーガインに近づいたころ、それは起こった。土煙を上げながら、道を疾駆するスフォイエの姿が見えた。ミルアは道を開けてやろうと脇にどいた。しかしスフォイエはかん高いいななきとともにミルアの前で止まった。乗っていたのはシヴァラであった。

「シヴァラ!?」

ミルアは心底驚いていた。お嬢さまがこんなところまで何の用があって来たのか。シヴァラはひらりとスフォイエから降りると、にっこり笑って言った。

「私も連れて行ってくださいません？ 父のところに」

しかしミルアはむっとした様子で答えた。

「お嬢さまのついてこられるような旅ではないよ。第一おなたのご両親はどうしたのだ？ 黙って出てこられたのか？」

「父は……亡くなりました。母は私に本当の両親のことを話してくれ、お前の思うように生きなさいと言ってくれました。私は兄に会いたいのです。そして本当の父にも。それがどんな結果になろうと」

シヴァラの表情には、残してきた養母への断ちがたい心と、養父の死に対する深い悲しみがはっきりわかる。それは彼女があまりに純粋だったからか。むろん巷で繰り返される薄汚いだまし合いや作り物の涙など彼女には理解することもできないだろう。

「口では、かんたんに言える。しかし、あなたは泥水をすすり、雑草を糧として生きたこともなければ、自分の体の中に流れる血や、戦いで受けた傷口を誰の助けもなく呆然と見つめたこともあるまい？ これからの旅はそれを要求するだろう。あなたの兄上は並の境遇の持ち主ではない。それ相応の危険を背負っておられるに違いないのだ。それをあなたのように何も知らぬお嬢様が出ていったとして何の役に立つというのか。私はあなたの父上にキュラオン様の手助けをするようにと仰せつかっている。心配せずに家で待たれるがいい。必ず兄上はあなたのもとにお連れするから」

ミルアは噛んで含めるようにシヴァラに言った。

「あなたの言うことはもっともです。でも私は行きます。できるかできないかやってみなくてはわかりはしません。もし足手まといになるようならどこで置いていかれても文句は言いません。私はあなたという人をまだよく知りはしませんが、少なくとも私の父が選んだ方なら力ある方なのでしょう。そうならば私自身の危険もそれだけ少なくなるはずではありませんか？ もしあなたが私を連れて行ってくださらないと言うのなら、私は一人でも兄上を捜しに行くでしょう。それでも私をここにお残しになりますか？」

ミルアは不満と不本意のうなりを漏らす。

「アンブロジアンの血筋は皆口が達者だ。あなたはシア様にも負けぬ言葉の操り師なのだな。しかたない。死を覚悟してと言うのなら連れて行こう。ただひとつだけ言わせてもらえれば、あなたがいっしょだということは、私自身が死の危険にさらされる度合いが増したということ」

フン！ と鼻を鳴らし、ミルアは旅の道連れを許した。しかしシヴァラの胸の中にはまだ見ぬ兄や父に対する思い以外、何もなかった。

アーガイン

シヴァラを連れたミルアは、シアの待つアーガインの首都オクタリスに着いた。町は穏やかに時を刻む。シアは町のはずれにある小さな宿に泊まっている。はやる気持ちを抑えつつ、ミルアもシヴァラも宿に急いだ。煤けた宿に入ると、やせた血色の悪い顔をした主人が無愛想に出てきた。

「ずいぶんと長いお出かけでしたな？」

皮肉な口調で主人が言う。

「お連れさんはもうお出かけになりましたよ」

「何だって？」

ミルアの顔色が変わる。自分の出すぎた行為が彼を怒らせてしまったのだろうか？

「お連れさんがあんたにと、これを置いていったよ」

主人は折りたたまれた紙片を手渡すと、奥に引っ込んだ。

「父上はここにはいらっしゃらないのですか？」

シヴァラの表情も暗い。2人は顔を寄せ合うようにして紙片を広げた。

——ミルアよ、お前が私のためにしてくれたことには心から感謝している。しかし私はお前と長くいすぎた。これからはお前の行くべき道を捜すのだ。ただもし機会があったなら、キュラオンのことをたのむ——

2人の旅はここから始まったのである。

妖精王の帰還設定資料集…③

今回は、読者の皆さんから寄せられた投稿の中から、モンスターをいくつか選んで紹介しようと思います。

ミュウ・ヴァルツ

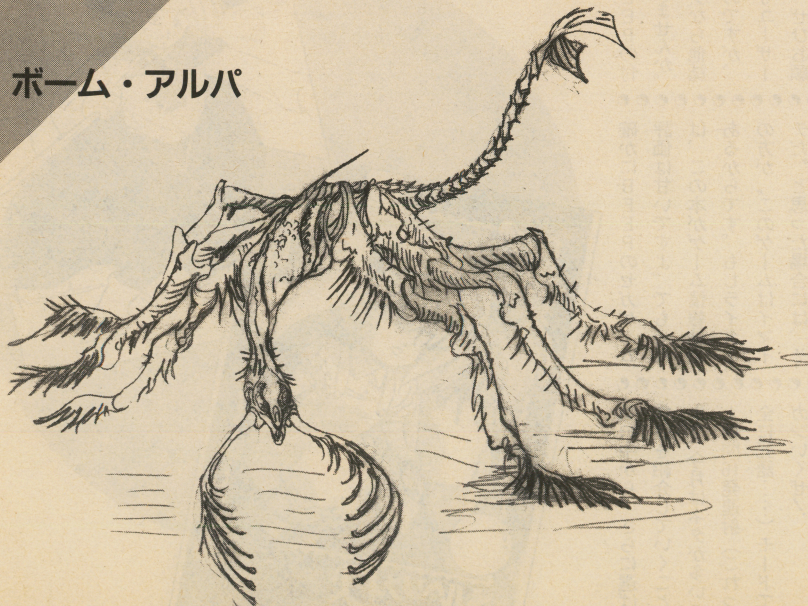
形状は猫に似ている。この生物の特徴は発達した尾にある。この尾が魔法界の微弱な波動を敏感に関知する。このためミュウは一部の間で斥候の役目に用いられることもあった。ミュウの体内には驚くほどの量の魔法エネルギーが溜め込まれている。ミュウの「魔法タンク」は３層に分けられているため、一生に３度魔法使いの使う魔法に匹敵するエネルギーを放出できるという。(これは植田武志さんからの投稿をもとにしました)

ヒスパシャア

捕食形態や形状からいえば、ヒトデや蛸にも近いが陸生である。外郭である６本の足はキチン質で固いが、中心部は軟体動物のそれに近く弱い。強力な脚力を使って飛び上がり、酸性の唾液と爪の先にある神経性の毒で相手を捕らえる。

（ボーム・アルパとヒスパシャアはP.N.コンクラマン零さんからの投稿をもとにしました）

ボーム・アルパ



我々の知る昆虫類ではアメンボに近い形状をした生物。表面張力を利用して水面に浮かび、極力軽い体構造をしているために動きも素早い。群生していてテリトリーを守るときにのみ攻撃行動をとる。体を覆う細い触覚を植物などに刺し、その植物などからある振動を発生させ、敵の視聴覚神経を混乱させるのである。

何か言いたかった

1月号からBEEPの誌面構成が変わったけど、どうだったかな？ 予告もなく突然消えてしまったコーナーもあって、楽しみにしていた人にはゴメンナサイ。そのぶん新コーナーには力を入れてがんばりますのでヨロシク。

●セガファンはこれを1番のぞんでいる！ お願いです！ メガドライブのソフトのサードパーティの発表を！

（山梨県・石原臣一）

○気持ちはよくわかる。もう少し待つのだ。多少遅れたが、おそらく3月号が出るころには発表されているはずだ。次はメガドラのソフトについてのハガキから。

●スペハリIIをやった。楽しかった！ でも不満を書いちゃう。ちょっと簡単すぎませんか？ ハードがあれでは…。最後のボスなんか、キレイなんだけど攻撃が甘い。人魂アタックはハリアーと重なる位置でウロついたり、手前にワープするとなくなったり……。イマイチ（でもエンディングなんかは涙モノだよね）。

（茨城県・内田隆）

●獣王記の最後の面のあのおどろおどろしい景色で、よく見ると一番手前の人間らしきものをよく見てみよう。なんとそのなかに〝ロダンの考える人〟と〝ムンクの叫び〟があるのだ。よくわかんない、という人はBEEP1月号のP88を参照してみてくれ。

（静岡県・こげんた）

●ファンタシースターII、1月号の今月のおすすめガイドを見ると、3Dダンジョンがない！ 売り物の3Dダンジョンがなければ、Iを越えられない！ 友人Yも「3Dダンジョンがないのなら年末購入予定のメガドラ本体も買わない」と言いだした。セガさん今からでも遅くない！ 3Dダンジョンを復活させてください（でも戦闘シーンはいいナァ……）。

（岡山県・テック）

○3Dダンジョンはやっぱりないんだよね。6Mバックアップで、なぜ？ という気もするけど、じつは容量の大きくなったぶんは超大なスケールをもつストーリー設定や、リアルな戦闘シーンなどの流れるような映像、といったところに使われているんだ（聞くところによるとドラクエIIIの3倍のスケールをもつらしい）。また実際、取材のときに聞いたんだけどサウンドはすごいゾ。3Dダンジョンはなくなったけど、それにあまりあるものがファンタシースターIIにはあると思んだけど、どうかな。

●セガMKII・IIIのゲームオールカタログをBEEPの付録として付けてくれませんか。FCオールカタログなら他誌でよく付録になるのですが、セガとなるとやはりユーザーが少ないので……。ぜひお願いします。

（佐賀県・西田哲也）

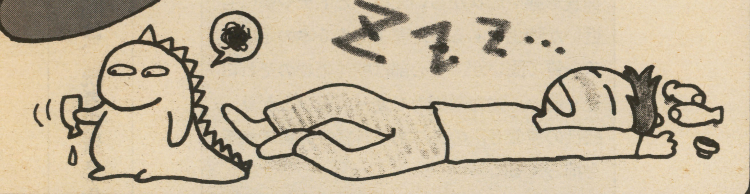
○メガドラが発売されたのを機にやってみてもいいかもしれないね。考えてみましょう。

●今なお、BEEPのセガゲーム評価が信じられない方へ。確かにBEEPのセガゲーム評価は甘いですよ。でもそれは、この本がゲーム情報誌であるからです。もしライターの方が〝このゲームはイマイチだ〟と思った場合には、それをほのめかす文章が記事のなかにあるから、そこを読みとってみてはどうですか？

（広島県・あい仁義）

○ウーン、あなたは鋭い、鋭すぎる。ライターにはよく言っておきましょう。

ランド



▼栃木県・坂崎せろり
▼福岡県・N原R太

じゅもんがちがいます

担当 YAS

いやぁ今月は、年末年始に発売されたゲームがうるおっていたせいか、送られてきたネタもなかなかレベルが高いっ！ いつもに増して、選ぶのに苦労してしまったよ。やはり、いいゲームが出回るとみんなの頭の中も活性化されるのかな？

それでは、レベルが高い作品の中から、さらに選ばれた作品を紹介していくことにしよう。今月はネタが多いので、1秒間16発連射（これって完全に死語……）モードでガンガンいくぜ！

今月の大爆笑

♥スーパードンジャラ・SHOTANの学習
——スーパー魂斗羅・エイリアンの逆襲(6)

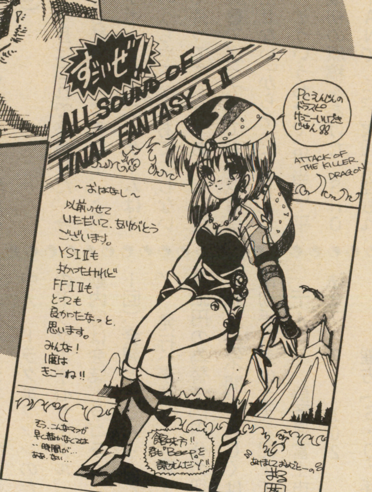
☆うまいっ！ SHOTANとエイリアンをかけた、実に巧妙なギャグだね。

♣いびりつく大魔神
——ビックリマン大事界(4)

（兵庫県・セガの帝王）

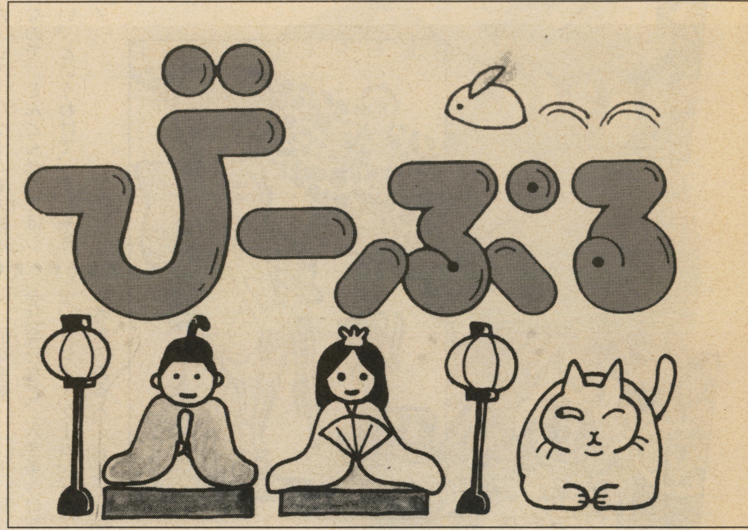
☆大爆笑＋αでトップを飾ったセガの帝王クン。なかなか伸びてきているぞ！

♣2回は、いいざんす
——はにぃ・いんざ・すかい(4)



◀埼玉県・髙山繁雄

▼大阪府・おる葉



（山形県・HAWKS）

☆そうそう、2回めがいいんだよ（何言ってんだか）。

♣困んなあ、アドル不妻胃潰瘍
――ファイナルコマンド・赤い要塞(5)
（岡山県・のんすけどん）

☆アドルがいつのまにか妻帯者!? しかも胃潰瘍に……。ウ、イメージがぁ……。

♥100点ジルバ
――キャプテンシルバー(5)

♥ミサの妖精惨殺
――リサの妖精伝説(5)
（兵庫県・大安さーがPII）

☆うまいなぁ。ここまで見ても、今月はいかにレベルが高いかわかるね。前者の100点ジルバは、ほとんどゴロしか合っていないけど、そのほうが笑えるというときも多いのだ。研究してみるべし！

♥朗読脳天気
――ロードス島戦記(5)
（新潟県・ロドリ下衆）

☆朗読を始めるとノーテンキになっちゃうってやつかな？

♣常連食う悪魔の手
――アレクの天空魔城(4)
（茨城県・G・みすかん）

☆そんな手で、常連を食われちまったら、このコーナーはどうなるんだ！

♣歯にいいイカざんす
――はにい・いんざ・すかい(5)

♣「うおー、はずれー！」
――ハレーウォーズ(5)
（栃木県・マヤンバ㊗+マリンバ㊟）

☆歯にいいイカなんてあるのか!? ボクは昔、イカをクチャクチャやりすぎて、アゴをはずしたことがあるんだ。マヌケッ！

♣トリトンふぐ捨て言い合い
――ファイティングストリート(4)
（愛知県・8本足）

☆フグも、一歩まちがうと……というスリルがあるんだよね。おいしいけど。

♥痛いが求めた16文キック
――時代が求めた16ビット(5)
（埼玉県・丹古馬）

☆痛いとわかっているのに、求めてしまうキミは、ひょっとして……アブネ。

というわけで、今月はなかなか気合いの入った作品が多かったね。この調子でこれからもがんばってね。惜しくもボツになってしまった人は、本当に「惜しくも」だったので、次回がんばってほしい。

それじゃまたね！

SPACE 119
担当 SHOTAN

私が担当のSHOTANだ。私の初夢は「チューンナップした赤いスポーツカーでアメリカ横断する」という夢でした。そんなわけで、今月は一部読者の要望に応えて、ゲストにテクモラビットと辻名人を迎えて、ソロモンの鍵の徹底攻略といこう……。と思ったのだが、いかんせんページがないので、この企画は没ってしまった。うーむ、ざんねん。

しかたがないから、今月もSPACE－119、いつものよーにいってみましょう。

と、その前に先月のフォローを。メタルギア（FC）は博士を助けなくてもコンピュータをプラスチック爆弾で破壊すればクリアできます。ドラマもなにもありゃしない…。

Q Mr.GOLDの進め方がぜんぜんわかりません。
（宮城県・まみりん）

A このゲームは、はっきりいって「はなす」より「みせる」を使わないとクリアできません。すべての人にすべてのアイテムを見せること。アイテムがなくなるなんてことはありません。国土地図上に載っていないところも必ず一回は行ってください。これで、なんとかなるかな？

Q ウィザードリィ3（リルガミンの遺産）で、全員ニュートラルのパーティはどの階にでも行けますか？
（千葉県・WIZ狂㊣）

A ニュートラルのキャラクターはどの階でも入れます（そーでなきゃ、グッドのパーティはシーフを入れられないでしょ）。それよりも私は、編集者のF氏がペンネームの指示をちゃんとやってくれるかどーかが心配なのだ（なぜかは先月号を参照のこと）。

Q ダブルターゲットでラウンド6の像みたいな物を4本倒したけど、それからどうすればいいのでしょうか。
（福岡県・吉田敏晴）

▶群馬県・洸祐亜

A　左側のワープドアに入ればファイナルラウンドに進めるぞ。

Q　ファイナルバブルボブルで195面の扉の出し方がわかりません。

（東京都・岡正徳）

A　1Pなら100万点、2Pだと、2人の得点の合計で100万点で、ドアが出現するぞ。けっこうつらいけど、がんばって！　ところで、ZTTってなんですか？　セガのサウンドチームはSSTだったような気がしたけど……

（気のせいだよ……㊓）。

Q　北斗の拳のサウザーの倒し方を教えてください。

（福岡県・セガきちがい）

A　ジャンプしてきたところをジャンプキックで叩き落し、パンチを連打するのがいいぞ。ただ、パンチが命中するごとに当たり箇所が変化するから注意しよう。

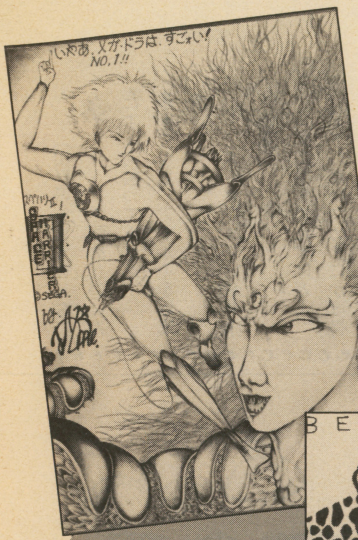
Q　ワードナの森で一面のロープがたくさん垂れ下がっているところがわかりません。

（北海道・ワードナの王Ⓚ）

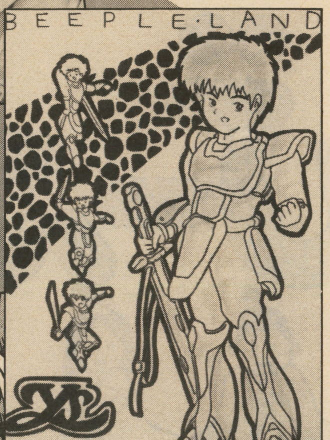
A　天井に頭をぶつけないようにジャンプすれば抜けられるはずだよ（ここも心配だなあ）。

今月はこれで終わりだ。今月も結構残ってるなー、でも、サポートしてないゲームはそのうちやるからあてにしないで待っててくれ。あと、往復葉書で送ってきても「返事は出せない」からそのつもりで。

そういうわけで、担当は「平成初の原稿をあげた」SHOTANでした。次回は埋もれた名作（？）特集として、マイナーなゲームを中心にサポートしていく予定だ。もちろんメジャーなゲームも大歓迎なので、どんどん送ってほしい。というわけで、また来月！



▼愛知県・ももじゅう



◀愛知県・ビー玉のためさん

◀千葉県・ウェアキャット

サークル紹介

〈会員募集・同人誌販売等〉

★スライムクエスト会員募集中！　ドラクエファンのためのドラクエ中心サークル。活動内容は会誌ドラゴラム（月1回）、会報どらごんらんどっ！　発行（季刊）。会費1ヵ月300円の為替＋120円分の切手。年齢・性別不問。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒417　静岡県富士市伝法3727-1-102　催方「S・Q」係(11)

★F・L・W・I・Q・C会員募集！　ファンタジーもの中心のサークル。活動内容は月1回の会報・3ヵ月1回の会誌発行など、入会条件はファンタジー・ゲームが好きでやる気のある人。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒440　愛知県豊橋市下条西町池端18　赤堀方「夜鷹龍矢」(18)

★OTAKU会誌定期購読者とライター募集！　会誌「OTAKU・オタクの逆襲」（全24P、送料込270円）。内容はパソコン・ビデオゲームなど。

〒018-31　秋田県北秋田郡鷹栄町綴子字胡桃館95-2　佐藤清光(17)

★PC-PACK会員募集！　PC-88シリーズのサークルで活動内容は月1回会報の発行、情報交換など。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。

〒400　山梨県甲府市緑が丘3-7　長田信也(16)

〈新規発足サークル〉

★Prince　カードゲーム、ボードゲームに興味のある人向けのサークルにする予定。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。

〒362　埼玉県上尾市畔吉1-4-4-108　長谷川淳(22)

▲兵庫県・植田慎也

◀岡山県・FWM

2月号のゴメンナサイ

●P12のDEGITAL CHAMPは、正しくはDIGITAL CHAMPです。
●P22のリードのなかで、ワンダーモモがワーダーモモになっておりました。
●P128の読者プレゼントの応募要項のなかで「愛読者カード」のページが間違っておりました。

以上、まとめてゴメンナサイ。1月号からの誌面刷新もようやく2月号で落ち着いてゴメンナサイが減りました。もし見にくいところや、意見、感想がありましたら、どーんとハガキを送ってくれ！

びーぷるランド89年4月号からの投稿は…

じゅもんがちがいます

ちょっとイイデスカァ

ゲームソフト・ハードなどに関する素朴な疑問や意見にメーカー、編集部が直接答えちゃう、1問1答コーナーだ。

何か言いたかった

ピックアップとBEEPERの主張を統合したコーナーだ。愛読者カードでも、手紙でもいいから、何か書いて送っておくれ。

SPACE119

ゲームのここがクリアできない、わからない、といったところをBeepのライターがフォロー。質問を書いて送ってくれ。

サークル紹介

サークル名、活動内容、入会の条件、代表者の氏名、あて先、年齢を100字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集部との連絡のため）を添えて送ってください。

文通したいよ～ん

住所、氏名、年齢に、軽く一言添えてね。

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するようにね。

1月号 読者プレゼント当選者（敬称略）

①**信長の野望戦国群雄伝**
滋賀県・永嶋康裕／兵庫県・大畑泰友／福岡県・星川英範／宮崎県・川越淳也／兵庫県・田中耕司

②**水滸伝天命の誓い**
福岡県・柿山正徳／大阪府・林宏治／宮崎県・児島和生／静岡県・望月千佳男／埼玉県・中川美之

③**ジンギスカンハンドブック 三國志ガイドブック**
愛媛県・広田聡／愛媛県・畠山義規／富山県・前崎高純

④**ディアブロ特製シールセット**
福岡県・小野竜太／他15名

⑤**ディアブロ特製9パズル**
東京都・宮井みはる／宮城県・安田慎治

⑥**4人はライバルファミリークイズ**
静岡県・神谷和宏／宮城県・岡崎祐／埼玉県・山北悟／群馬県・布留川英一／愛知県・佐々木薫

⑦**SST．BANDライブチケット**
東京都・黒田政人／他49名

⑧**交響曲イースCD**
長野県・石川裕記／群馬県・鈴木健一／山梨県・長田信宏

⑨**キングCGMシリーズ特製テレカ**
京都府・西田光宏／千葉県・平野智隆／埼玉県・生田浩一

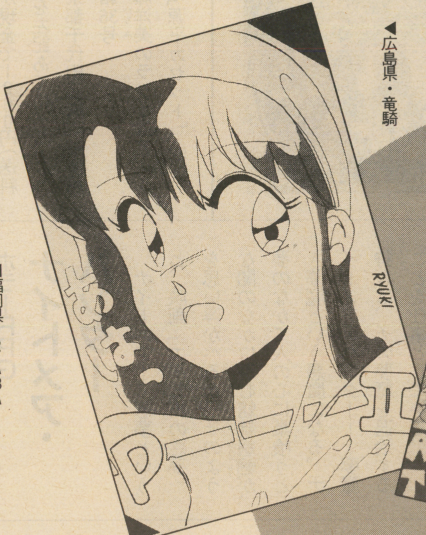
⑩**ホリコマンダーブラック**
群馬県・福沢国昭／青森県・柿崎義仁／香川県・川染昭悟

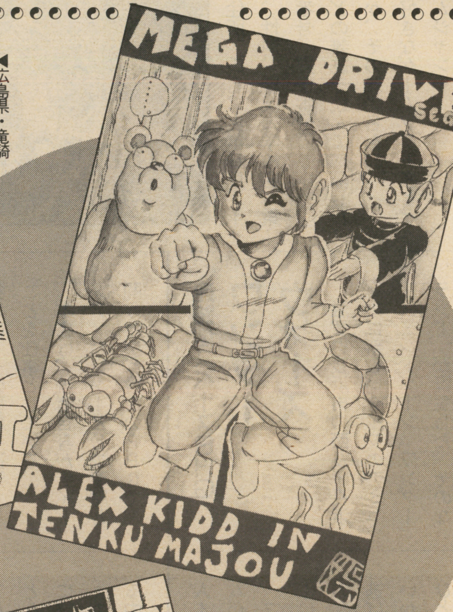
⑪**ファイナルファンタジーI・IICD**
滋賀県・今村聡／東京都・祈栄一／東京都・金子栄一

⑫**魔可不思議カレンダー**
大阪府・岡木孝造／他23名

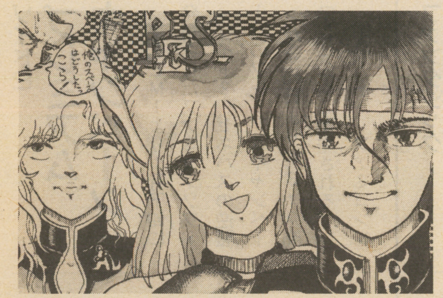
⑬**バグ猫たいにゃんオリジナルディスク**
東京都・石黒正人／他19名

⑭**日本ソフトバンク特製ペンシルセット**
神奈川県・橋本豊／他9名

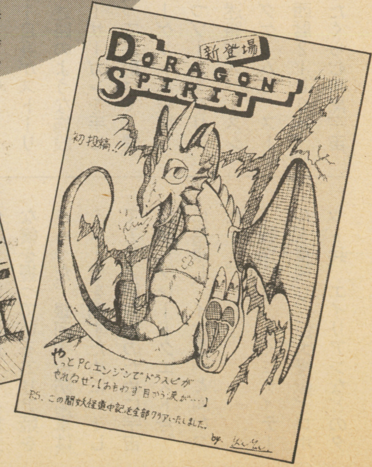

◀広島県・竜騎



◀神奈川県・娯楽王


◀福岡県・R・ABA

◀山口県・寺児



▼東京都・山岡俊一

びーぷるランドへの投稿は…

〒102　東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。
イラストは、鉛筆、カラー不可。

文通したいよ～ん

★入院生活が続き、同じ年ごろの子とあまり会ってません。こんな僕と文通してくれたらな～あ、と思ってます。顔は並以上です。
〒591　大阪府堺市日置荘北町200-4
松山網吉(15)

★アドベンチャーゲームが好きなんだけど、ゲーム以外のことでもいいからなんでも話し合える人がいいね。
〒547　大阪市平野区喜連東4-5-30
小久保誠二(23)

★MSX、ファミコンが好きな男性の方！　13歳の僕と文通シマセンカ？
〒524　滋賀県守山市大林町382-9
武久　豊(13)

インフォメーション ほかほか瓦版

ミュージックカセット 源平討魔伝

ナムコのビデオゲーム「源平討魔伝」が、〝ラジアメスーパーライブ・組曲源平討魔伝〟としてミュージックカセットで発売される。昨年7月27日に聖蹟桜が丘で行われたコンサートイベントで演奏されたものが中心になっている。

内容は組曲としてオーケストラアレンジしたものと、エンディングラストをリメイクしたもの。組曲のほうは昨年12月11日に九段会館で行われたナムコ・チャリティークリスマスコンサートでバンドが演奏したものとほぼ同じだが、今回のカセットはシンセサイザーのみで作られている。

発売は、ナムコがスポンサードしているラジオ番組「ラジオはアメリカン」（ラジアメ）の企画・制作会社である㈱ＰＲＰ。購入方法は、郵便為替か現金で１２００円（送料込み）を左記あてに送ること。

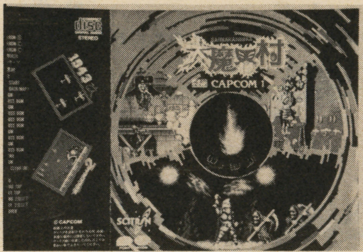
東京都千代田区麹町郵便局私書箱36号
斉藤洋美のラジオはアメリカン「源平カセット」の係

大魔界村CDとカレンダー

カプコンのゲームミュージックCD（カセット）「大魔界村」が、ポニーキャニオンより発売された。

大魔界村、ロストワールド、１９４３改の新曲のみの完全収録に加え、カプコンサウンドチーム〝アルフ・ライフ・ワライフ〟によるロックマン2の管弦4重奏アレンジバージョン2曲を収録している。ゲームファン待望の最新ゲームミュージック集だ。

今回は発売を記念して、このゲームミュージックCDが50名にプレゼントされる。応募方法は、官製ハガキに下記内容を記入のうえ郵送すること（2月末日〆切）。



●住所、氏名、生年月日、年齢、性別、職業（学校名）電話番号、郵便番号。
●どの雑誌を読んで応募したのか、その雑誌名を。
●好きなゲームソフト名とゲームジャンル。
●購入した一番新しいゲームソフト名。
●現在、購入を予定しているゲーム名。

ゾイド2 プレミアムキャンペーン

東芝EMIより1月下旬に発売されたファミコンソフト「ゾイド2―ゼネバスの逆襲―」のプレミアムキャンペーンが発売日より約3ヵ月間（4月末まで）実施される。

応募方法は、ファミコンソフト購入者のみが対象になるマストバイ・キャンペーン。ゲーム中で、街の人が〝◯ページのマークを送ってね〟と話しかけてくるところが2ヵ所あるので、取扱説明書の該当ページのイラストマークを官製ハガキに貼って応募すること。

実施期間中、2月末、3月末、4月末と3回の締め切りがあり、毎月500名（計1500名）にゲームミュージック集CDシングル、毎月200名（計600名）にゾイド・バトル・ビデオカセット（VHS）が当たる。

詳しくは、取扱店頭または購入したファミコンソフトを参照のこと。

ファンタジックホラーRPG ナイトメア・ハンター

ナイトメア――悪夢というと、映画「エルム街の悪夢」を思い浮かべるが、そのような闇のなかに潜む魑魅魍魎が、夢のなかで人の心に巣喰うとき夢魔という悪魔になる。ナイトメア・ハンター――夢魔狩人は、その夢魔を退治することを仕事としている。

本書は、読者自身がナイトメア・ハンターとして夢魔と闘うという設定のＲＰＧで、

●第1部は「真夜中の来訪者」……ナイトメア・ハンターとしての冒険の導入部
●第2部は「ナイトメア・ハンター」……ナイトメア・ハンターとしての訓練と予備知識
●第3部は「プロフェッショナル」……サンプルとヒントの資料集
●巻末は「プレイング・マニュアル」と「世界設定マニュアル」

となっており、夢魔やＲＰＧに精通している人から入門者まで興味深く読みすすめられる内容になっている。

ここ2、3年、日本におけるＲＰＧの盛況ぶりには目をみはるものがあるが、「クトゥルフの呼び声」や本書のようなホラーＲＰＧは最近とくに人気が高まっており、注目の作品だ。

原案・勝木康明、監修・藤浪智之
Ａ6版●１８００円
発売元●翔企画

迷路型スペースSHG ワンダーウォーズ

滋賀県長浜市の西友・長浜楽市に新しいタイプのアミューズメントゾーン「ワンダーランド」が誕生した。そのなかで面白いのが〝ワンダーウォーズ〟だ。今人気のあるSFX映画、とくに宇宙時代感覚にマッチした、子供から大人まで楽しめる21世紀のゲームがテーマになっている。

プレイヤー自身がストーリーにそって迷路のような施設のなかをレーザーガンを手に逃げて、走って、射って、襲いかかるターゲットを破壊し、ひとつひとつゾーンをクリアしていく、迷路型スペースシューティングゲームだ。ストーリーは、西暦２１００年、宇宙征服をたくらむ暗黒宇宙皇帝ミューラが友好星イオを侵略、しかも地球を守る重大な鍵を握っているアリア姫をさらった。銀河宇宙防衛軍は、ミューラを倒すために、そしてアリア姫救出のために宇宙母艦〝ブレードクエスト号〟に搭乗し、イオ星へと向かった……。

製作には、とくにディテールを重視し、巨大怪獣、ロボット兵、エイリアンなどのタ

●カプコンに対する意見、その他。

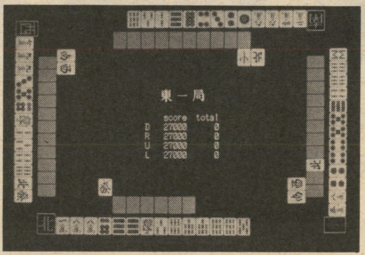
応募先 〒540 大阪市東区大手通1-27 カプコンビル 株カプコン ゲームミュージック係

なお、大魔界村の特製カレンダー（各ステージの画面写真多数を刷り込んだB全大の1枚もの）が1000部限定で通信販売されるので、購入希望者は封筒に郵便小為替1000円を同封の上、住所、氏名、電話番号、年齢、職業、大魔界村・カプコンへの意見などを明記して申し込むこと。

送付先は、右記住所の大魔界村カレンダー係まで。

コンピュータ・サウンド 龍家麻雀奥義

日本ソフトバンクから発売された雑誌とソフトについて紹介したい。



弊社より出版されている月刊誌「THE COMPUTER」の臨時増刊号として「COMPUTER SOUND」が発売された。これからコンピュータミュージックを始める人、始めたい人を対象とした活用・実践本で、入門書としてもぜひ一読してもらいたい。

定価1400円。

もう1つ、同じく弊社の月刊誌「Oh!PC」から発売されたのが、データベース本格4人麻雀「龍家麻雀奥義」というソフト。前作の思考ルーチンに磨きをかけ、さらにデータ管理機能など数々の機能を付け加えた。また、表やグラフ表示による詳細なデータ表示など研究用の機能も充実している。対応機種はPC-98シリーズ、5インチ2D。定価は5800円。

ーゲットキャラクターデザインにアメリカ・ハリウッドのSFXスタッフを起用、臨場感あふれるゲームゾーンを作り上げている。ほかにサーキットコース、ドライブシアターなどの施設も備えている。

場所●滋賀県長浜市八幡東町9-1 ☎0749-65-0111

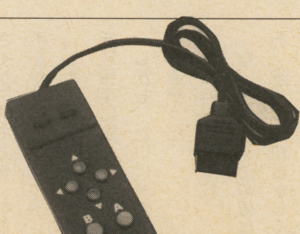
FC用コントローラ ホリカード

ホリ電機からファミコン用コントローラ「ホリカード」が発売された。

十字ボタンをそれぞれ独立させたため、上下左右と斜めの押し分けが確実にできるようになった。とくに野球ゲームなどの上下左右の確実な操作が必要なゲームに最適だ。

また、すべてのキー操作が片手だけでできるようになっているので、麻雀、将棋、囲碁、パズルなどの長時間両手を使うことが必要な頭脳ゲームや、ロールプレイングゲーム、シミュレーションゲームなどメモを取ったり本を調べたりすることが必要なゲームにもぴったりだ。

定価は1980円。



PC-9801& PC-286 活用テクニック

三才ブックスから月刊ラジオライフの別冊として発売されたのが、「PC-9801&PC-286活用テクニック」。

ビジネスからホビーユースまで幅広く、PCをゲーム感覚で楽しく徹底活用できるように表・裏テクニックを満載、PCユーザーにとっては必携の実用入門書だ。

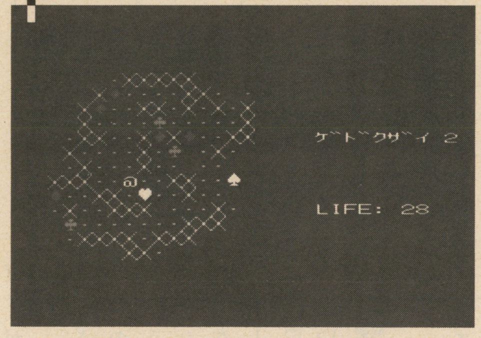
おもな項目は、●賢いバッチファイルの使い方●コンフィギュレーション作成テクニック●BASICコンパイラの使い方●クイック検索MS-DOSコマンド一覧表●B5用紙を利用したハガキ印刷の方法●一太郎を使って注目される企画書を作る●通信機能を使った文書変換のススメ●電算写植フロッピー入稿の掟●パケット通信入門●ソフト転送テクニック●ラップトップ用拡張ボックスを作ろう、ほかにコンピュータミュージック、ゲームソフト、システム手帳の作成などの情報も満載。

A5判、定価980円。

第25回 ABCの恐怖

バグ猫たいにゃん

花のお江戸にはびこる悪を
天に代わって処刑する……
バグ猫たいにゃん、今回は(も?)時代劇編だよ。



PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turbo
(Hu-BASIC)

by TINYAN

Cの巻

「黒猫屋、例の件は進んでおるか」

「は、それはもう、準備万端でございます。それはそうと、本日はお奉行様に手土産を持って参りました」

「どれどれ、ほう黄金色の菓子か。はりこんだのう、黒猫屋」

「いえいえ、この黒猫屋土下座エ門が江戸一番の豪商になれたのは、すべてお奉行様のおかげでございます」

「ふ、そうであったな。しかしこの奉行に、鯛猫屋に無実の罪を着せて潰させるとは、おぬしもそうとうの悪よのう。はっはっはっは」

「いえいえ、お奉行様にはかないませぬ。ほっほっほ」

突然、ろうそくの火が消え、闇の中から声がした。

「お命、頂戴いたします」

「な、何者だ」

あわてる奉行と黒猫屋。

「悪が栄えし今の世の中、裁けぬ悪を天に代わって処刑する。必殺処刑人、詩のルーラ」

「何が処刑人だ。返り討ちにしてくれる」

いうやいなや、刀に手をかけ、切りかかろうとする悪奉行。

「詩催眠。あなた方は動けなくなる」

途端に、へたへたと座り込む奉行たち。

「ど、どうしたことだ。体の力が抜けてしまったようだ」

ルーラは2人に近づいて、

「あたしの詩には誰も逆らえないのよ。あなた方は自分の犯した罪を天に行って償いなさい」

「やめてくれー。金ならいくらでも出す。助けてくれー」

黒猫屋の叫びもむなしく、詩は続く。そしてルーラは一言いった。

「死して罪を償いなさい」

ルーラは『処刑人参上』と書かれた紙を死体の上に乗せ、

「苦しまずに死ねただけ、幸せと思ってね」

と言うと、どこへともなく消えていくのであった。

Bの巻

ところ変わって、ここは大きな屋敷の中。浪人風の男と、ひどくおびえた若い美しい娘が一人。

「あれー、やめてー」

「へっへっへ、おとなしくしな。お前は借金のカタとして、連れてこられたんだ」

「そ、そんな、ひどい」

「恨むんなら、お前を売っぱらったおまえのおとっつぁんを恨むんだな。ま、これからはオレ様が、たっぷりかわいがってやるからな。ひっひっひ」

と言って、ろうそくの炎を吹き消した。

「ふっふっふ、かかったな」

「うぬ、あの娘ではないな。誰だ、お前は」

娘は、捕まえようとする浪人をひらりとかわして、こう言った。

「美の処刑人、からくりのシュン参上」

「き、貴様は男。ふ、しかし町で評判の処刑人が、こんな子供とはな。ちょうどよい、今ここで刀のサビにしてくれる」

「あ、刀は抜かないほうがいいと思うよ」

「いまさら命ごいか。ふん、問答無用。死ね」

爆発。

「き、貴様、何をした」

と、血まみれになりながらも、浪人は言った。

「刀にちょっと細工をね。独眼流剣法の使い手とまっこうから戦ってたら、命がいくつあっても足りないからね」

「知っていたのか。しかし、仮にも独眼流剣法を極めたこのオレが、このくらいでたばると思ったか」

「思ってなんかいないよ。さっきのは、あなたの剣と足を封じるためだけのものさ。もうすぐ、この屋敷が吹き飛ぶくらいの爆発が起きるよ。楽しみにしててね」

美しき少年処刑人シュンが走り去って行く。そして巨大な爆発音が起こり、『処刑人参上』の紙が宙を舞う。

Aの巻

「これこれ、そこなる町人」

「なんでございますか」

「死ね」

闇に光る銀の弧。声もなく倒れる者一人。

「うむ、さすがは名刀村正。刃こぼれ一つない。それにしても試し切りは人間に限るのう。そうは思わぬか」

「殿、そろそろお帰りになりませぬと、城の者たちが騒ぎ出しまする」

「ええい、うるさいのう。今夜はまだ4人しか切っておらぬではないか」

「しかし殿」

「くどい。こんな楽しいことがやめられようか。そち一人で帰って、うまくごまかしておれ。これは主命である」

「ははっ、ば、ばけね……ははははははひらほれへらほれ」

「ど、どうしたのじゃ」

そのとき、月は雲に隠れ、あたりは闇に包まれた。

「人の命を虫けら同然に扱うお前に、生きる資格はにゃいんだよお」

「誰だ、姿を見せい」

「絵の処刑人、たいにゃんが参上だよお」

雲の間から月が顔を出し、たいにゃんの姿を映し出した。

「ば、化け猫」

と、いったんはひるんだが、さすがに殿である。すぐに刀に手をかけ、

「ちょうどよい。村正の切れ味、妖怪相手に試してやろう」

しかし、たいにゃんのほうが一瞬速かった。

「この絵を見てよお」

「な、なんだ、その絵は。うわあ、頭が、頭がおかしくなるゥ。やめてくれ……やめ……はは、はははひろへろはれひ」

不条理を極めたたいにゃんの絵を見せられた殿は、完全に頭がおかしくなってしまった。

「あの世で、殺した人たちに馬鹿にされ続けにゃさいよ」

『処刑人参上』の紙を置き、たいにゃんは去って行……行くはずだったのに、殿がもってきていた弁当に気がついた。

「ちょうどおにゃかが空いてたんだ。もらっちゃえ」

ABCの恐怖　各機種共通リスト

FM-7/77シリーズをお使いの方は、10行を以下のように変更してください。
10 WIDTH 40,25 : CONSOLE,,,0 : DEFINT A-Z
X1/turboをお使いの方は、10行を以下のように変更してください。
10 WIDTH 40 : CONSOLE 0,25 : DEFINT A-Z

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
20 DIM D(40,25),U(3),V(3),P(200),C$(28),CL(28):FOR I=0 TO 3:READ U(I),V(I):NEXT
30 FOR I=0 TO 6:READ C$(I):NEXT
40 FOR I=1 TO 6:P(I)=I:NEXT:FOR I=7 TO 19:P(I)=1:NEXT
50 FOR I=2 TO 6:CL(I)=INT(RND(1)*5)+1:NEXT:CL(0)=6:CL(1)=6
60 FOR N=0 TO 22:D(N,0)=1:D(N,22)=1:D(0,N)=1:D(22,N)=1:NEXT:GOTO 190
70 FOR J=1 TO 21:FOR I=1 TO 21:D(I,J)=-1:NEXT:NEXT
80 PRINT CHR$(12):FD=100:SC=0:X=10:Y=10:X1=X:Y1=Y:GOTO 110
90 R=RND(1):A$=INKEY$:C=INSTR(" 8624",A$)-2:IF C<0 THEN 90
100 X1=X+U(C):Y1=Y+V(C):K=D(X1,Y1):IF K=1 THEN 170 ELSE X=X1:Y=Y1:GOTO 110
110 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1:X2=X+I:Y2=Y+J:IF D(X2,Y2)<>-1 THEN 130
120 DT=P(RND(1)*39):D(X2,Y2)=DT
130 LOCATE X2,Y2:DT=D(X2,Y2):COLOR CL(DT):PRINT C$(DT);:NEXT:NEXT
140 DT=D(X,Y):IF DT=6 THEN DT=INT(RND(1)*4)+2
150 IF DT>1 THEN ON DT-1 GOSUB 200,210,220,230
160 IF SC>29 THEN PRINT CHR$(12):LOCATE 11,11:PRINT "YOU SAVED ﾀｲﾆｬﾝ":GOTO 190
170 D(X,Y)=0:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "@";:FD=FD-31:GOSUB 230:IF FD>0 THEN 90
180 PRINT CHR$(12):LOCATE 10,10:PRINT "SCORE:";SC
190 R=RND(1):LOCATE 10,15:PRINT "PUSH SPACE":IF INKEY$<>" " THEN 190 ELSE 70
200 COLOR 7:FOR I=1 TO 21:D(I,Y)=-1:LOCATE I,Y:PRINT " ";:NEXT:RETURN
210 COLOR 7:FOR J=1 TO 21:D(X,J)=-1:LOCATE X,J:PRINT " ";:NEXT:RETURN
220 COLOR 7:BEEP 1:SC=SC+1:LOCATE 24,10:PRINT "ｹﾞﾄﾞｸｻﾞｲ";SC:BEEP 0:RETURN
230 FD=FD+30:LOCATE 24,15:PRINT "LIFE:";FD;" ";:RETURN
240 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0,"·","×","♣","◆","♥","♠","?"
```

あれ、Pの巻って？

「で、それ食って食中毒になって、ピーピーいっているワケか。たいにゃんは」

こう言ったのは、処刑人の総元締めのTINYAN。

「で、この食いいぢの張った猫を助けてほしい。と、言っているんだね、キミたち2人は」

この問いにルーラとシュンはうなづいて、

「お願いします、総元締め。あなたの表の顔を使って、いい医者を、薬を」

TINYANはゆっくりと立ち上がり、2人に背を向け、

「それは、できない」

「なぜなの、大事な仲間を見殺しにするっていうの」

「ルーラ、わかってくれ。我々処刑人は裏の稼業。表の世界では関わりをもってはいけないというのが掟だ。この私だって辛いのだよ。ううう」

このときすでに、シュンはルーラを連れて外に出ていた。

「あーあ、TINYANったら完全に自分の演技に酔いしれてるよ。もう無視して勝手にやっちゃおう」

「そうね。あ、たいにゃんが何かうわ言をいってるわ。え、うら、うらこうやと。いったいなんのことかしら」

「ま、まさか、裏高野豆腐のことでは」

「知ってるの、シュン」

「うん」

と言って、シュンは説明をしてくれた。

★裏高野豆腐

密教の総本山、裏高野山での み作られたといわれる、幻の豆腐。これを作るには、7人の僧兵が四十九日の間、経を唱えながら叩き続けることが必要であるという。そして完成したものは強力な除霊作用をもつが、ほとんど腐っているため一般人がこれを食べた場合、病気が全快するか死ぬかの2つに1つであるという。このため、これを用いるのは不治の病にかかり、もはや助かる見込みのない者だけである。ちなみに現在、重病人の頭に豆腐を乗せて熱を下げようとするのは、このことに由来する。

民明書房刊

『宗教と豆腐の神秘』より

ま、とにかく2人はたいにゃんのために、日本最大の秘境・裏高野山に乗り込んだのであった。

遊び方の巻

で、今回のゲームは、拾い食いをして食中毒になったたいにゃんを助けるために、解毒剤となる裏高野豆腐を集めるという内容です。

さて、ゲームをスタートさせると画面中央に@が表示されます。これがプレイヤーを表していて、テンキーの⑧②④⑥で上下左右に動かすことができます。プレイヤーが動き回るにつれて、周りの様子がわかってきます。○ーグに似てるとかいわないでね。真似したんだから。

それはいいとして、画面の右側にはLIFE数が表示されます。これがたいにゃんの生命を示していて、1歩ごとに毒が回って1ずつ減っていきます。もしこれが0になると、たいにゃんは助からずゲームオーバーになります。

次は画面の説明です。×印で表示されているところは、魔物の力によって通れなくなっているところです。

♥（ハート）は目的の裏高野豆腐で、たいにゃんの生命があるうちにこれを30個集めることができれば、ゲームはめでたく終了です。

♠（スペード）は生命の素です。これには解毒力はありませんが、たいにゃんに食べさせるとLIFEが30だけ回復します。

♣（クラブ）と◆（ダイヤ）は、密法書です。これを取ると秘められた力が開放され、横または縦1列のものはすべて無に帰されます。なお、♣が横、◆が縦の密法書です。

？は♥♠♣◆のうちのどれかで、取ってみるまでは何かわかりません。

これらをうまく使って、なんとかたいにゃんを助けてあげてください。

最後にゲームのコツを少々。まず♣や◆をほいほい取らないこと。かえって閉じ込められることになります。あと？はなるべく取らないほうがいいのですが、残りLIFEが少なくなったら気にせずじゃんじゃん取ったほうがいいようです。

さあ、たいにゃんの未来はキミの腕にかかっているのだ。

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中

2月号　月刊　500円

Oh!PC

特集　パーソナルLANシステムの構築・パソコンがコミュニケーションを始めた

第一部　パソコンネットワーク入門
第二部　最新LANシステム紹介
第三部　STARLAN使用した電子メールシステムの構築

第２特集　初めてMS-DOSを触るあなたへ
パソコンに向かうときに知っていると便利なMS-DOS入門情報

▷好評連載シリーズ　ソフトを評論する／ツール＆ユーティリティWho's Who／C言語プログラミング／ハンディスキャナ活用術／テストランレポート／Soft Watching／IDOS機能拡張シリーズ／VA-BASICによる88VA機能研究シリーズ／ランダムゲームレビュー／PCG PRESS

2月号　月刊　540円

Oh!X

特集　マシン語“でじたるざんまい”

コンピュータのイメージとマシン語／アーキテクチャからのマシン語入門／アセンブラへの招待／超入門Ｚ80マシン語活用術／アセンブラによるＸ68000料理教室

S-OS全機共通システム
THE SENTINEL／高速エディタアセンブラREDA／Ｘ１版S-OS“SWORD”再掲載

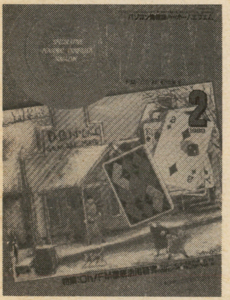
▷THE SOFTOUCH
原宿アフターダーク／Murder Club DX／極道陣取り／ザ・キングオブシカゴ／彩CRONE／Final Ver. 3.2

▷連載
爆発、そして完成へ／とおりゃんせなのである／ついに発売！OS-９／Ｘ68000

▷読み物
人工知能が肥えると自然知能がやせ細る／猫にマウス？

2月号　月刊　540円

Oh!FM



▷特集　Oh！FM徹底活用研究

３Ｄ対応レイトレーシング活用術／動く３Ｄグラフィックプログラム＆４色画面アニメーション／パタパタアニメーション「ＵＦＯ」／30分でできる20××年宇宙の旅／ＦＳファンタビジョン「歩く男」／ＨＧ・ＷＨＧ完全対応ＢＧＭコンパイラ／ＧＡＭＥ ＡＲＴＳシルフィード／君の７をLIPマシンに!!／Pri-Plotterお絵描き教室

▷連載　BASICプログラム工房／6809マシン語道場／谷山浩子の気絶すんぜん☆なのら～／新企画・読者・協力スタッフ全員参加の非連続エッセイ／ショートショート

▷今月のプログラム　NEW BASIC総合EDITOR／Draco Ｃ用9600bps対応RS-232Cドライバ／ＨＳ７Ｒ用高速画像取り込みツール／トランプゲーム「51」／ハード無改造FM-７を16ビットマシンに!?

▷Let's PLAY！Computer MUSIC!!　THE SQUARE／TRUTH 松任谷由実／リフレインが叫んでる

▷ショートプログラム集　Ｃで書くカレンダー表示プログラム

3月号　月刊　特別定価680円

64年度情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験

特集1　2種合格の基礎固め 計算問題に強くなる！

〔攻略テーマ〕数の表記法と基数変換／磁気ディスク装置に関する計算／磁気テープ装置に関する計算／プリンタ装置に関する計算／信頼性と稼動率の計算

特集2　1種必修テーマ集中講座　データ通信の基礎知識

▷カラー受験ゼミ　最新入出力装置
▷レクリエーショナルプログラミング　ニューセブンパズルのプログラミング
▷続・コンピュータ最前線
ＰＣ98の牙城に挑む小さな巨人「5530Ｚ」
▷学習講座　受験のためのハードウェア基礎・ソフトウェア基礎／１種必修コンピュータの知識／１種コンピュータ重点演習　ほか

〔昭和63年度10月情報処理技術者試験〕１種全合格者名簿
〔別冊付録〕　２種１種午後問題対策／CASL･FORTRAN･COBOLプログラム言語ワークブック

2月号　月刊　特別定価600円

THE COMPUTER
コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

特集　これが'89年型パソコンの実力と限界だ

理想のパソコンを考える／98と286、今年の展望／今年、ＡＸ元年となりうるか／富士通「ＦＭＲ、そして新マシン」／東芝「さらに広がる3100ワールド」／米パソコン界のパワーバランス

新春特別取材
ビル・ゲイツ　明日のコンピュータ環境を大いに語る
KEYMAN U.S.A.
PARCから始まる90年代のコンピュータ
ゼロックス副社長「ジョン・シューメーカー」
田原総一朗のコンピュータ・ルポ
新生アップルの進む道は何か
アップルコンピュータジャパン副社長「堀　昭一」

ヒット商品開発ストーリー
MSXパソコンの大ベストセラー　松下電器「Ａ１シリーズ」

THE TEST
PC9801 VS PC-286
最強のラップトップLS、LEそしてＸの全角度比較

THIS IS THE BEST SOFTWARE
最新グラフソフト予備選

シリーズ
TREND WATCHING／NEWS／コンピュータ時計／ハイテクの政治経済学／NEW PRODUCTS／情報NET WORK／パソコン辛口コラム

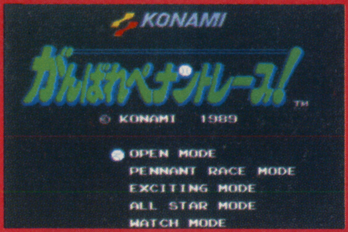
スポーツBeep

毎月1回発行

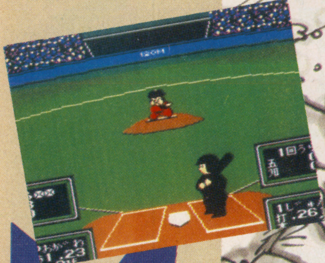
2月8日水曜日　略称〈スポビー〉

球団運営、交換トレード。リーグの隆成は新オーナーにかかっている!!

がんばれペナントレース!



野球ゲームは数あれど、監督・オーナー・選手の三役をこなせるゲームは珍しや。超美技有、頭悩作戦有、契約更改有。何でもアリの本格的野球ゲーム。超面白的職業棒球遊戯。
コナミ　2月28日発売　5,900円



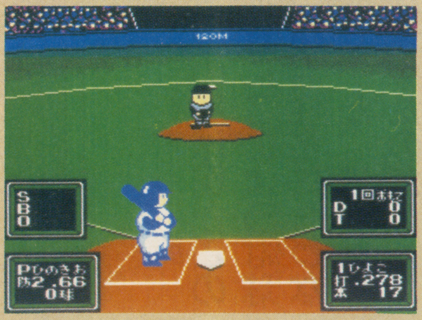
これがプロだ!! 野球遊戯新時代へ

試されるオーナーの手腕

野球ゲームも緻密さとリアルさを増す一方だが、ついに球団経営まで口を出せる究極のゲームが登場してしまった。ス・スゴイ!

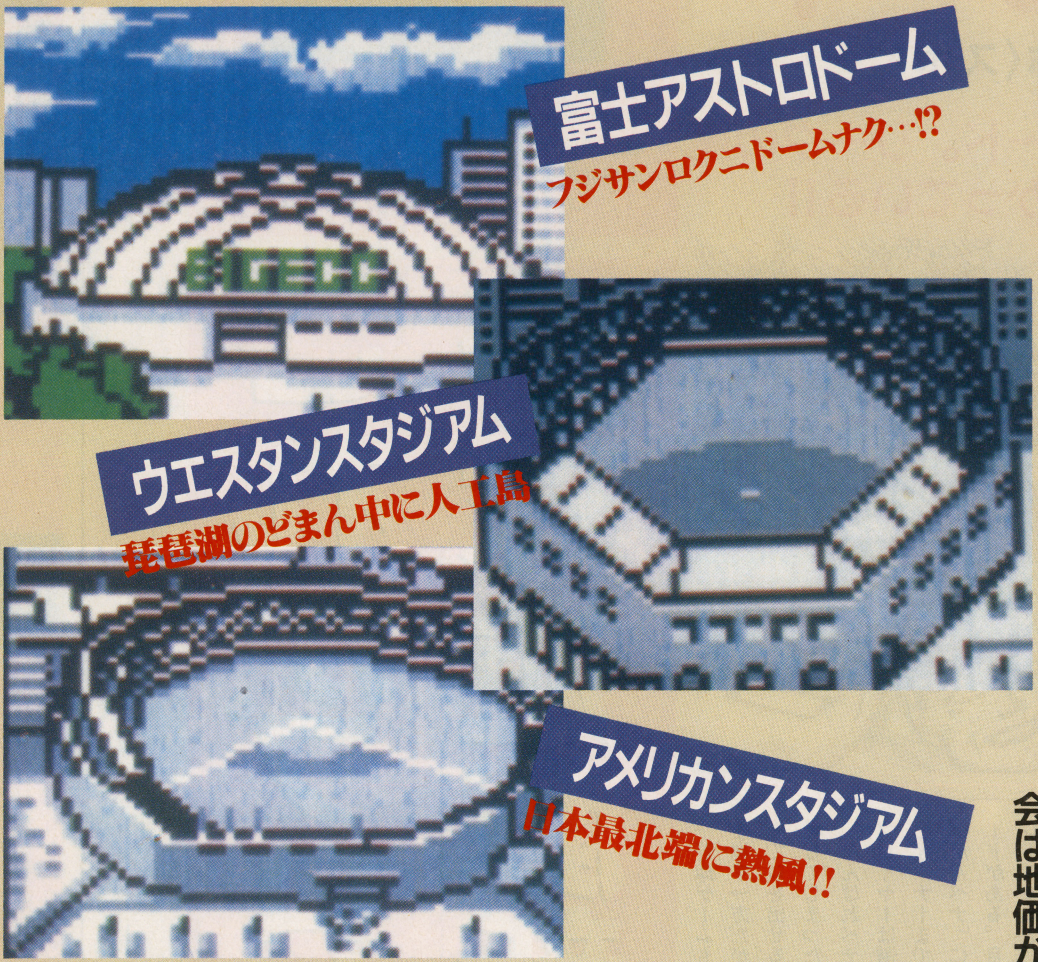
「がんばれペナントレース」ではプレイヤーは選手のみならず監督とオーナーまで兼任なのである。「がんペナ」には5つのゲームモードがある。目玉は当然ペナントレースモード。このモードには球団の運営金という要素があり、試合に勝てば増えるし、負ければ減る。交換トレードに必要な金や年俸もこの中から支払われるのだ。金が少なくなれば増強もできず、チームはどんどん弱くなる。プレイヤーはオーナーとして球団を円滑に運営していかねばならない。さもないと「身売りモード」がキミを待っている!（そんなモードはないぞ——某関係者）

さらに「がんペナ」にはオールスター、日本シリーズ、乱闘などプレイヤーの血液を沸騰させる要素がてんこ盛りだ。この特集記事を読めば、そのすべてが明らかになる(かもしれない)! さあ、ページをめくるのだァ!



新球場一挙に3つ

地方活性化に貢献
ふるさと創生!竹下さん大喜び!?



新リーグ発足に伴い、3つの新球場がこの春からお目見えする。地方にこのような球場を建設することは郷土の活性化にもつながると竹下内閣も大賛成だ。が、じつは都会は地価が高くて買えなかったのだ!

3つの新球場はそれぞれ富士、琵琶湖、稚内に建設された模様(?)。

富士アストロドームは別名イースタンドームとも呼ばれる最新式の屋根付き球場だ。アストロビジョンも設置されているぞ。グラウンドが非常に広く、守備はかなり大変と見られる。周囲には娯楽・宿泊施設も建てられサービス満点! ただしここに来るまでには青木ケ原の樹海を通らなければならないので、行方不明者が続出している。

ウエスタンスタジアムにはラッキーゾーンがあるのが特徴。球場の徳俵ともいうべきこの施設でホームランが出やすくなるだろう。琵琶湖の中央の人工島に位置するため、オフにはビワコオオナマズ釣りも楽しめる。建設中に作業員が水死し、マウンド上に幽霊が出るという話もある。ホームランが出ると花火が上がり7回になると風船が宙を舞う(風船が飛んだかて最下位は最下位じゃ。どアホウ……某在阪球団ファンの声)。3球場のうち唯一天然芝を使用しているスタジアムだ。オゴト温泉にも近い。グヘへ。

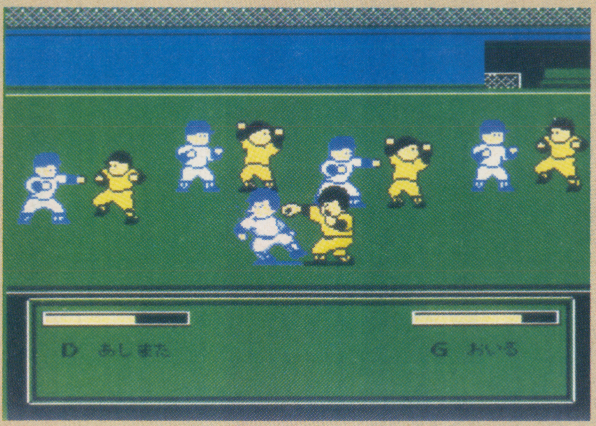
稚内のアメリカンスタジアムはレフト方向が広くライト方向に行くに従って狭くなるという特殊な構造になっている。地の利を考えてゲームを有利に展開しよう。長打力のない選手でもライト方向へならホームランが狙えるかも。一方、足の早い選手であればレフト方向に転がしてもよい。

だが、この球場をソ連はアメリカの基地と疑っているらしい。日ソ関係は極度に険悪化している。

ミユチ野球教室

怒橋正幸の乱闘に勝つ

野球に乱闘はつきもの。殴れ、蹴倒せ、屁をかけろ！　今回は乱闘のエキスパート怒橋先生に勝つための秘訣を話してもらった。



どこで仕掛ける？
退場ギリギリのウル技
必殺パンチ！とどめのキック！

怒橋「やはり、勝てば官軍です。今回のルールでは、いくら乱闘しても勝てば退場にならない。ただ、負ければ退場。勝たにゃ、イカンわけです。

――どういう場合、乱闘になるワケですか。

怒橋「7つの条件があって、それを満たしていれば乱闘がおこる。だいたいデッドボールで爆発するね。それで殴る。蹴る。オドリャー、くそガキ、死んでまえ、ぬおー、あんぎゃー」

――興奮なさらないでください。

怒橋「ズウオリャー」

バキ。グシャ。ドバシ

このままでは、記事にならないので乱闘の際の操作方法について解説します。

Aボタンでパンチ、Bボタンでキック。パワーゲージが0になると負け。即、退場となります。

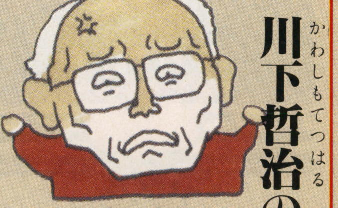
怒橋「グワォーン」

あっ、いま怒橋先生が私の胸ぐらに手をかけました！　いよいよ最期！　皆様さようなら――!!

次回、「怒橋の逆襲」に続く。

絶賛発売中！

日本一よくわかるミユチ野球教室の本



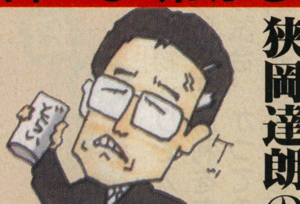
川下哲治の打撃術

川下氏は語る。「やはり打者たるもの、親孝行を忘れちゃあいかんねえ。親孝行が足りないと自然に腰が引ける。ワキが開く。ダメですねえ。3段階のスイングをもっと一所懸命活用しなきゃいかんです」全国野球少年の必読本!!

密書毅彦のニコニコ・ボール

投球はマウンド上の位置、スピード、コースの高さ、左右の変化で決まる。この4つの要素をどう決めるかがポイント。本書は往年の名投手、密書毅彦氏による本格的投球術の本。密書さん、一言。

「ワッハッハッハッハ」



狭岡達朗の毒舌守備学

「守備力も向上したものです。ファインプレイも出るし、送球、けん制じつにスムーズ。これだけできれば、負ける要素なんてない筈です。それなのに負けるのは監督の指揮が下手だからです。フン」

――狭岡氏・談。

松友匡史の黙って走れ

――走塁にはコツがあるそうで。

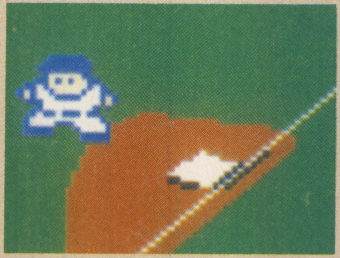
松友「……」

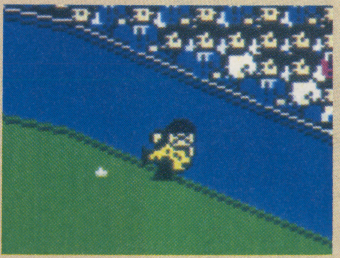
――4段階のリードを足の速さに応じて使い分けるのが必要だと。

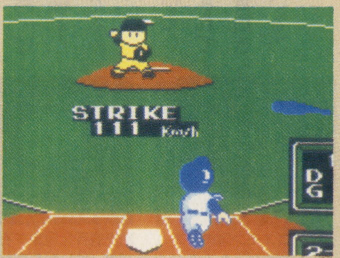
松友「………」

――ソウル行って走塁（駄洒落）。

松友「…………」







トレード戦線異常アリ!?

首を切れ！ 暇を出せ！ かつての戦友にだって容赦はしないぜ。もっといい選手がほしい！ お前なんかいらないぞ！ 笑って馬謖を切れ。トレード戦略必勝法、大公開。

外人獲得大戦争に発展か!?

各球団にはそれぞれ4人ずつトレード要員が設定されている。オーナーあるいは監督は、自球団のトレード要員から不必要な選手、フロント批判をする選手(そんなヤツいるか)を選び、さらに相手球団の要員からほしい選手を選んで、交渉に入る。放出要員より獲得したい選手のほうが格が高いときは、相手球団は多額のカネを要求してくる。払えなければ交渉は決裂だ。

トレードは国内の球団だけではなく外人助っ人とも行うことができる。選べるガイジン助っ人は投打あわせて20人。ほしい選手を選んでトレードしよう。もちろん外人は値が張る。おまけに家族問題でさっさとアメリカに帰ってしまったり、故障がちだったり、とかくガイジン選手は問題が多い。失敗しない選手選びの秘訣とは!?

そこでわが編集部では読者諸兄のために特別に外人カード(左ページ参照)を作成した。切り抜いてメンコにするなり軍人将棋するなり好き放題に遊んでいただきたい。そうすれば、本当に球団が必要としている選手がおのずから見えてくるはずだ(本当だろうか)。

現在、駐米スカウトたちはモノになりそうな選手を探して血眼だ。協約違反や抜けがけも横行、アイアコッカに批判された球団もある。その結果、アメリカでは日本製品の不買運動が起こり、おりからの日本叩きと絡んで不穏な様相になりつつある。また、ついにブッシュ大統領がトレード問題に介入したというあやしげな情報を落合○彦氏が仕入れたらしい。全面戦争か!? いま、日本があぶない！

球界秘話 ぬいぐるみ人生8年

幻のルーキーは今？

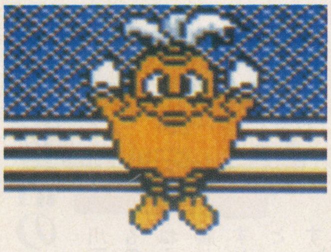
鳴り物入りで入団したあの日。初勝利をあげたあの試合。かつての栄光を振り返る哀しき男たち…

上木田丸浩和、35歳。某球団職員。業務内容は、ぬいぐるみに入ること……。

上木田丸はかつて、沼袋第一工業高校のエースだった。2年生のときは甲子園にも出場したが、試合の最中にチームメイトの淫行が発覚し、試合放棄。無念の涙を飲んだ。だが、その素質を認められ、ドラフト2位で某球団に入団する。18歳の春だった。

だが、そんな彼を不幸が襲った。慢性肥満症。渡辺徹もやられた不治の病。球団は彼の名を選手登録から抹消し、永遠のぬいぐるみ要員に再就職させた。

このように、可愛いぬいぐるみにはじつはホされてしまった選手たちの青白き怨念の炎がこもっているのであった……。



上木田丸氏は、今日も明日もファンのために踊り続ける。ここが彼のマウンドなのだ(涙)。

その他のぬいぐるみ男たち

レオではない。実はツムライリュージョンの白虎だ！

どうやら鳥らしい。ツバメかタカかは不明である。

幼児退行化現象で有名なウパ男。吊りが見事だ。

御存知ゴエモン隊のマスコット・ゴエピーちゃん。

助っ人外人対決カード

注　意

このカードで遊ぶ際は、ＢＥＥＰ本誌を切り抜くことになります。２冊買うことをオススメします。

ゴエモン逆釜ゆで!

クロコ隊ゆであがる

ゴエモン隊圧勝!! きりた決勝13号3ラン

ゴエモン隊対クロコ隊の17回戦が、小雨降りしきるウエスタンスタジアムで行われた。同じコナミ傘下の2球団、遺恨の対決の行方は……!!

激ペンの美子ちゃん

またクロコ隊が負けちゃって悔しい。私はクロコ隊のじゅんちゃんのファン。ゴエモン隊も嫌いじゃないけど、顔が大きいし、みんな同じ顔だから誰を応援していいのかわからないの。それにしてもゴエモン隊は強い。この強さのヒケツは基礎からバッチリやっているから。85年の歴史を誇る激ペン野球教室なら、基礎からしっかり教えてくれるから大丈夫。講師は一流の先生方だし、バインダー式でとってもわかりやすいの(何のことだろう——編集部・注)。今からでも遅くはないから、みんなも入会しない?

好火消し・おがわの手裏剣殺法がさえる!

「勝てるな…」

五右衛門監督は大きな頭を振ってつぶやいた。7回裏、2死の場面だった。走者を1、3塁に置いて、バッターはゴエモン隊の主砲・きりた。対するクロコ隊の黒子監督は抑えのエース・守護神もりりんをマウンドに送った。

試合はゴエモン隊さとちゃ、クロコ隊にっくすの左投手同士の投げ合いで始まった。両投手ともに調子は最高だが、7回裏になってにっくすの調子が崩れ始めた。前の晩に食ったスイカが腐っていたらしい。先頭打者きりたにいきなり死球。おばながこれを手堅く送る。続くたなはしをショートゴロに打ち取ったものの、巧者さかいに篠塚もどきの左前安打を浴びてしまった。黒子監督が投手交替を告げる。そして打者はきりた。

もりりん得意の「あやしげな魔球」が決まり、瞬く間に2ナッシングと追い込まれるきりた。だが五右衛門監督には勝算があった。

「あやしげな魔球は水に弱い!!」

もりりんの3球目をきりたはバットの芯に当てた。雨の中を、ラッキーゾーンに吸い込まれる打球。結局これが決勝打となり、3対0でゴエモン隊が圧勝。さとちゃは13勝目をあげた。

監督の談話

●五右衛門監督(口が耳までさけるほど笑いながら)「勝因はきりたの死球だ。われわれは頭がデカイので当たりやすい。これからもデカイ頭で優勝を狙いたい。」

にっくす痛恨の死球! 痛さをこらえて思わず見栄を切るきりた。これが試合を決定した。

ハイドライド3
闇からの訪問者

あのハイドライド・シリーズの最新作がついに登場だ！ 前作とは比べものにならないスケールで、物語はクライマックスへ……。
ナムコ 6,000円©T&E SOFT／㈱ナムコ

アクションRPG超大作

——フェアリーランドの物語を知る者は幸せである。心、すこやかであろうから——というわけで、ファミコンへ移植とあいなった「闇からの訪問者」の登場である。

いままではアクションRPGなんて、パソコンでもファミコンでも腐るほど転がってる。でも、このシリーズの第1作が発表されるまでは『ウルティマ』シリーズぐらいしか、そんな物はなかったんだ。だから、『ドラゴンスレイヤー』と並んで、このシリーズが日本のゲーム界にアクションRPGを定着させたといってもよい。

じゃあ、まずはストーリー紹介から始めよう。

人と妖精とが共存する美しい空間、フェアリーランド。かつて、幾度となく邪悪な者たちに脅かされながらも、勇敢な救世主たちによって平和を保ってきた。

そして、数世紀の時が流れた。人間の世界は発展をとげてきたが、妖精たちは次第にその姿を消していった。そんなある夜、フェアリーランドに巨大な火柱が立ちのぼった。火柱はすぐに消えたものの、その跡には、深く暗く巨大な地割れが残されていた。そこに落ちた者で、生きて帰った者はいない。

この事態を重く見た修道僧は、1人の勇敢な若者に原因究明を命じた。彼は人々との話から「闇の支配者ガイザック」のことを知る。

平和をとりもどしたかに見えるフェアリーランドに3度、闇の影がせまる。「いつしかきっと、お前を倒してやる」いま、平和をとりもどすため、新たな救世主が旅立つ。

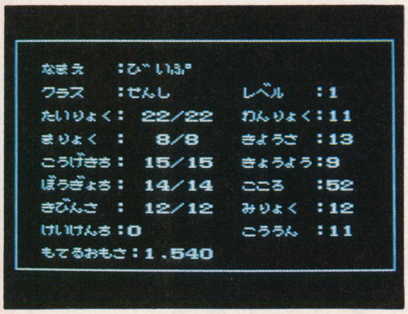
今回はゲームシステムがとても難しくなっている。

この特集をよく読んで、早く理解してくれいっ。たのんだぜ!!

ステイタスを頭にたたきこめ

RPGといえば何といってもキャラクター。それを決めるステイタスが、このゲームではやったらと多い。アクションRPGを指先のテクだけで解いてきた君は、自分のキャラでさえ、何がなんだかわけワカメになってしまうにちがいないネ。そこでBEEPは、そんな少年少女につお〜い味方を用意した。「試験に出るステイタス」、略して「出るステ」だ!! プレイ中は「じぶんをしる」コマンドでステイタスを見ることができる。下に掲載した「出るステ」をびしばし活用してくれたまえ。

ちなみに初期ステイタスは主人公ごとに違うので、納得いく主人公を作ってプレイするとよい。



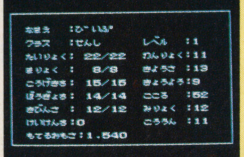
これが戦士のステイタスを表示した画面である。これは試験によく出ます。ハイ！

試験に出る ステイタス

体力	こいつが0になると、主人公が死んでしまってゲームオーバーになるので気をつけよう。画面の右に最大生命値、左に現在の生命力値が表示される。宿屋や傷薬・食料・魔法で回復。	器用さ	器用さとは、手先の器用さのことである(なんとっ)。これが高いほど、こわーい宝箱のワナ（毒針・爆弾・幻聴などがある）にかかりにくくなるのだ。
魔力	これがなくなると、魔法が使えなくなるのだ。右が最大魔力値、左が現在の魔力値を示している。宿屋に泊まるか、薬草で回復するぞっ。	教養	これは賢さを表す値である。なんか主人公の強さには関係なさそーに見える。しかしっ、じつは魔法の効果や持続時間に影響する大切な値なのである。
攻撃値	敵に対する攻撃力である。右は主人公のレベルに応じた基本値で、左はそれに装備してる武器の攻撃力を加えた、実際の攻撃値だ。	心	心の善悪を示す値で、善人ほど安く物を買える。悪い敵を倒すと上がり、善い敵を倒すとドカッと落ちてしまうのだ。最終的には重要になるかも知れないぞ!?
防御値	敵から攻撃を受けたときの防御力。攻撃値と同じく、右が主人公の基本値で、左が防御用アイテム（ヨロイ・タテ・カブト）の防御力を加えた、実際の防御値だ。	魅力	主人公の人間的な魅力を表す値だ。これも心と同様に、物の売買に影響してくるのだ。しかし、こんなもんを数字で表したり、それで差別するたぁひどい世界である。
機敏さ	敵の攻撃からの回避力だ。これも右が基本値で、左は装備してる道具の分を差し引いた（今回はアイテムにそれぞれ、重さがあるんだぜい）実際の機敏さだ。	幸運	主人公の運勢を表す値だ。ゲーム中のいろいろなことに関わってくる。とくに攻撃する時のツキなどに影響する。けっして無視できないステイタスだ。
経験値	敵を倒して得た経験の量だ。これと引換えに、「聖なる寺院」でレベルアップしたり、「魔導師の館」で新しい魔法を教えてもらったりするのだ。	持てる重さ	主人公が持っているアイテムの総重量がこの値を超えると、移動力が落ちてしまう。最悪の場合、動けなくなることもあるのだ。
腕力	腕力とは、腕の力である（おおっそーだったのか)。この値が大きいほど、自分の攻撃が当たりやすくなり、使いこなせる武器や持ち歩けるアイテムの重量が増えるんだ。	使いこなす	主人公が有効に使える武器の最大重量である。この値を超える重さの武器は使いこなすことができないため、基本値より低い攻撃値になってしまう。

このゲームはシャープＣ１で使用できません。

戦　士

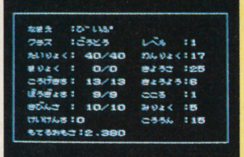


レベル	
1～4	戦士
5～14	強者
15～	英雄

初期データ		機敏さ	12～15
体　力	16～22	器用さ	10～13
腕　力	10～13	教　養	8～11
魔　力	5～8	幸　運	9～12
攻撃値	15～18	魅　力	11～14
防御値	11～14	心	50～57

魔力がちょっと劣るのと、呪文を6種類しか覚えられないことをのぞけば、一番平均的でプレイしやすいキャラクターである。飛び抜けて秀れたステイタスはないが、攻撃値・防御値・機敏さがすべての職業のなかでトップである。これを活かしてガンガン攻めるべし!!

強　盗

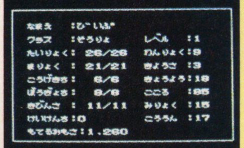


レベル	
1～4	強盗
5～14	盗賊
15～	英雄

初期データ		機敏さ	7～10
体　力	36～42	器用さ	25～28
腕　力	14～17	教　養	3～6
魔　力	0～3	幸　運	15～18
攻撃値	11～14	魅　力	2～5
防御値	7～10	心	0～7

体力・腕力が高いので、やたらと戦いに強いのがこの強盗だ。それに手先が器用なのでホイホイ宝箱を開けてしまう。しかし、魔法がほとんど使えないわ、魅力や心が低いんで物を高く買わされるわ、とハンディも多いのである。ヤリガイくんの職業なので、腕に自信の君向きだぜ。

僧　侶

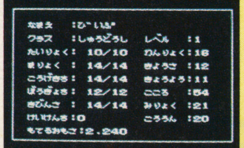


レベル	
1～4	僧侶
5～14	僧正
15～	英雄

初期データ		機敏さ	10～13
体　力	26～32	器用さ	3～6
腕　力	7～10	教　養	18～21
魔　力	20～23	幸　運	15～18
攻撃値	6～9	魅　力	13～16
防御値	6～9	心	80～87

腕力がないから物があまり持てない、攻撃値が低いから戦いに弱い、と使えねー奴に見えるのが僧侶である。ところがギッチョン、何とこいつはレベル5までは戦士や強盗の1.5倍の経験値がもらえるのだ。しかも、成長した後は鬼のよーな魔力で敵をラクラクと倒しまくる。こいつはお買い得だ!!

修道士



レベル	
1～4	修道士
5～14	僧正
15～	英雄

初期データ		機敏さ	12～15
体　力	8～14	器用さ	11～14
腕　力	13～16	教　養	11～14
魔　力	13～16	幸　運	20～23
攻撃値	12～15	魅　力	19～22
防御値	11～14	心	50～57

さあ、ついに出たキューキョクのキャラだっ。ほとんどのステイタスが平均以上で成長も速い。とにかく、理想的なキャラであることはまちがいないっ…あることを除いては。それはこいつは虚弱体質なんである。体力がないから攻撃をくらうとすぐ死んでしまう。ゲーセンの王者はこいつでプレイだっ。

キャラクターよりどりみどり

さて君はステイタスのことはもう理解できたね（なに、まだよくわからない？　あんなていねいな説明も理解できんよーなやつは、もう知らん）。では次はいよいよキャラクターの作り方である。まずは名前を決めるのだ。このゲームはひらがなで7文字まで登録できる。ファミコンにしては、7文字というのはなかなかゴージャスである。これを活かして、いろいろ趣味に走った名前を付けてみよう。

名前の次はクラス（職業のことである）の選択だ。クラスには、戦士・強盗・僧侶・修道士の4種類があって、もちろん、それぞれに違った個性がある。各クラスの特徴は左の表にバッチリまとめておいたぜい。来週の授業までに、よく読んでおくよーに。

さて、RPGで忘れちゃいけないレベルアップ。「出るスタ」の経験値の項にも書いたけど、プレイ中の主人公は「聖なる寺院」でレベルを上げることができる。レベルが上がると、もちろん強くなるんだけど、腹が減ったとき体力の落ち方も激しくなるので、要注意だ。それから、各クラスは一定のレベルに達すると位名が変わる。これも左の表をよく見てくれい。

くう・ねる・あそぶはお元気ですかぁ

あー眠い、筆者がこれを書いているいま、時計はもう午前3時を回っている。物書きなんかやってると時間感覚が普通の人たちとは違ってくるんだよね。陽(ひ)の出てるうちに家に帰れることなんてないしさ、ぶちぶち。おっと、話が進んでねえっ。よーするに、何がいいたいかというと、この「ハイドライド3」はわれわれドラキュラ族にはきびしいゲームシステムを採用しているのである。

このゲームでは、プレイ中に1日24時間の時間が流れている。主人公は毎日毎日、それは規則正しく腹はすかし、眠けをうったえてくるのだ(えーい、ワガママな奴だな)。食事の時間は13時と19時。そのとき、食料をもってるなら、勝手に食事をしてくれる。だが、持ってないときは、「しょくじがしたい」と画面に表示され、じょじょに体力が減っていく。そーなったら、早く店に行って飯を食うしかない。

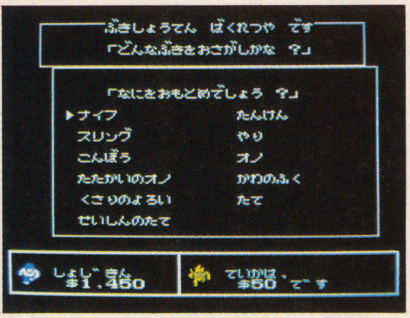
そして23時を過ぎると、画面に「ねむい」と表示され、腕力(攻撃力)が低下してくる(23時で眠くなるなんて、こいつ、よい子だなー)。睡眠不足は美容の敵、というのは孔子(こうし)の時代から不変の真理である。さっさと宿屋へ行って寝てしまおう。翌朝は7時からのスタートになる。

それから、武器屋と道具屋だけは5時から20時の間しか営業していないので気をつけよう。他の施設(しせつ)は24時間営業だ。

アイテムは目方でドン！

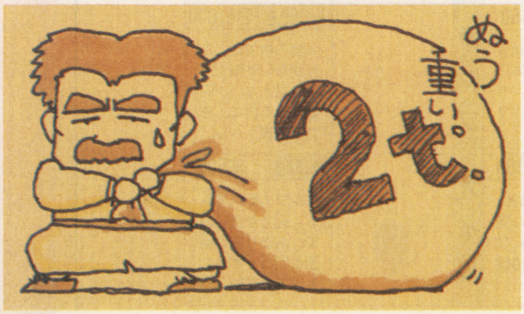
ステイタスの所を読んで、もうわかったように、今回はすべてのアイテムに重さがある。もてる重さを超えたアイテムをかかえても移動力が落ちるだけだし、使いこなせる重さを超えた武器を装備しても攻撃力はむしろ落ちてしまう。なるべくたくさんのアイテムを持ってたいし、重くて強い武器を使いたい。しかし、ギリギリの重さで行動すると、旅先で拾ったアイテムを持ち帰れない、なーんてこともありえるのだ。このハラハラドキドキの緊張感(きんちょうかん)は、あの往年の名TV番組「目方でドン！」に通じるよーな気さえしてくるのである(ホントかよ)。

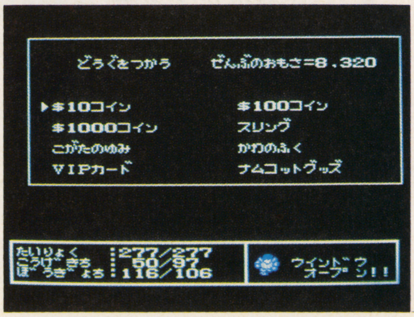
それから、今回はお金にも3種類がある。$10コインと$100コインと$1000コインだ。え、何でこんな話が重さの話に関係がるんだって？ 君はあまーいっ。



ズラリならんだ「ばくれつ屋」のメニュー。買い過ぎると、動けなくなっちゃうぜ！

関係は大あり名古屋は城でもつ、なのだ(筆者は「究極超人あ～る」のファンである)。じつは$10コインも$1000コインも同じ重さなのだ。つまり、同じ$1000でも$10コインだと$1000コインの100倍の重さ、というわけなのだ。1枚の重さはわずか10gだが、そのうちバカにならない重さになってくる。便利な両替機(りょうがえき)を手に入れるまでは、お金も考えてもとう。レベルが上がれば腕力も上がる。それまでがんばろうっ。





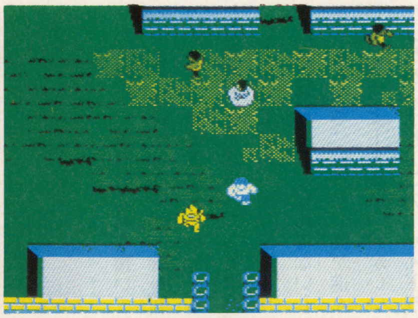
さぁ、目方でドン！ 8320!! ああ、レッツゴー3匹の勇姿が目に浮かぶ…

最初の一歩は森の街

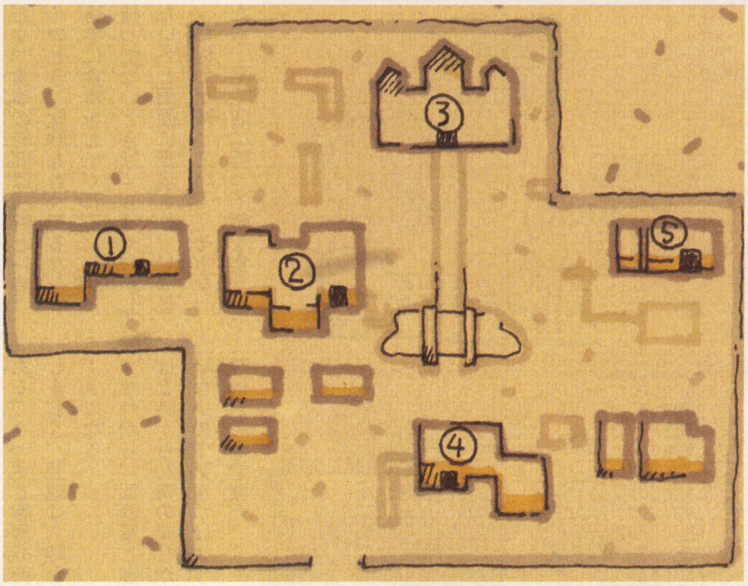
フェアリーランドの冒険の拠点になるのが、この「森の街」だ。まずはこの街とその周りで、装備を整え、レベルを上げよう。

この街にはなかなか大勢の人がいて、やたらとにぎわっている。やはりここでは、人々のうわさ話に耳を傾けてみるべし。街の北には雲より高いという「ハーベルの塔」があるらしい。次の冒険の目標はここだ!! しかし、4階より上はエレベーターを動かさなければならない。動力スイッチをONにするとエレベーターが動くという。まずはそれを見つけねばっ。

しかし雲の上に街が見える、なんてうわさは本当だろーか……？



ここが初盤戦のベースとなる森の街だ。ここを中心にレベルアップ！ 基本ですな。



❶魔導師の館

ここにはエラソーな魔導師が住んでいて、経験値とひきかえに魔法を教えてくれる。僧侶と修道士は戦士や強盗の半分の経験値で覚えられるから、お得だねっ。

❷キッドの宿屋

一晩泊まれば、体力と魔力をいっきに最大値まで回復できる。ここでセーブもできるぞ。眠くなったら、すぐここに来るんだ。ちなみに、宿泊費は1泊$1,000だ。

❸聖なる寺院

一定の経験値がたまったら、まずここへっ!! 経験値とひきかえでレベルアップさせてくれるぞ。次のレベルになるのに必要な経験値もここで教えてもらえるんだ。

❹武器商店 ばくれつ屋

武器や防具を売っている。武器にはそのキャラの基本攻撃値に攻撃値をプラスする直接攻撃用武器（剣やオノなんかだ）と、誰が持っても実際の攻撃値が一定の間、間接攻撃用武器（スリングや弓なんか）とがある。どっちを使うか、よく考えて買い物をしよう。

❺なんでも屋 ぼんぼん

主に生活必需品を売ってる店だ。冒険の旅に出る前に必ず立ちよって、薬草や食料を買っておこう。ここでは、「ばくれつ屋」にはないかぶとも売ってるぞっ。また、不要のアイテムを買いとってくれる。新しいアイテムを手に入れたときのために、身を軽くしておこう。

ばくれつ屋メニュー

ナイフ	500g	$50	基本AP＋7、射程1の攻撃力。イチバン、手軽な武器だ。戦士なら、まずはこれを買おう。
短剣	2,000g	$1,000	基本AP＋15、射程2の攻撃力。ハーベルの塔へ行くときは、このぐらいの物はほしい。
スリング	1,000g	$100	AP＝20、射程5、単発の攻撃力。力のない初心者には、この武器がいいだろう。
やり	3,000g	$3,000	AP＝30、射程10、単発の攻撃力。ハーベルの塔ではこれが威力を発揮するぞ。
こん棒	1,000g	$500	基本AP＋10、射程1の攻撃力。値段はお買得だが、なかなか重いので使いにくい？
オノ	5,000g	$4,000	基本AP＋40、射程1の攻撃力をもつ。重さが欠点だが、オノ類は安さがうれしい。
戦いのオノ	10,000g	$8,000	基本AP＋80、射程1の攻撃力。値段も重さもビッグだが、この破壊力は魅力だ。
皮の服	3,000g	$500	AC＋10の防御力をもつ。皮製なのであまり防御力はないが、この値段なら許せるだろう。
鎖のヨロイ	5,000g	$5,500	AC＋20の防御力をもつ。やはり、皮とはだんちがいの防御力だ。がんばって貯金しよう。
盾	2,000g	$450	AC＋5の防御力をもつ。これもお手軽な防具だ。皮の服とこれを買えば、まずは安心かな。
精神の盾	5,000g	$1,000	AC＋10の防御力をもつ。重いが、盾の精神力（なんだそれ）が君を守ってくれるにちがいない。

ぼんぼんメニュー

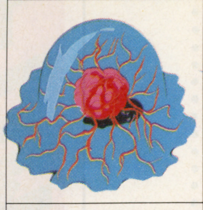
かぶと	1,000g	$400	AC＋3の防御力をもつ。なぜか、ぼんぼんで売っているおかしな防具。とっても安い。
日本のかぶと	3,000g	$1,500	AC＋10の防御力をもつ。さすがメイド・イン・ジャパン。軽くて丈夫が売り物さっ。
傷薬	100g	$50	HPを20まで回復させる。1度に15個まで持てる。デカケルトキハ、ワスレズニ。
毒ぬき	100g	$100	毒針にさされると、体力がどんどん落ちていく。そんなときはこれ。10個まで持てる。
薬草	300g	$1,000	MPを20まで回復させる。これも、出かけるときは持っていたい。15個まで持てる。
すごい傷薬	100g	$1,000	HPを100まで回復させる。高価な物なので、大事に使おう。3個まで持てる。
食料	500g	$250	これがないと、飢えたときにこまる。一日にだいぶ必要なので、計算して買っておこう。
ランプ	1,000g	$5,000	洞窟の中では、これがないと暗くて何も見えない。洞窟に入る前に、忘れずに買うべし。
オイル	500g	$500	ランプの燃料である。火力が弱いので、あまり広い範囲を明るくすることはできない。

おんもはコワイ 怪物大行進

街の外に1歩ふみだせば、そこはもうバトルフィールドだっ。腕力、魔力で敵をぶったおせっ!! やはり、アクションRPGの魅力の1つは戦いだ。とくに目新しいゲームシステムではないが、熱くなってしまう。しかし、熱くなりすぎると痛い目にあうのだ。

今回はなんと、怪物にも善悪2種類の性質があったりする。善い怪物というのは、こちらから攻撃しないかぎり襲ってくることはない。そんな平和主義者をうっかり倒してしまったりすると、激しく「心」の値がダウンしてしまうのだ。しかも怪物によっては、違う性質のくせに、一見、似たよーな姿をしてる奴もいるのだ。ここは左の怪物大百科で、しっかり研究してほしい。

スライム／ジェリー



RPGではもうおなじみの敵キャラだね。スライムが善でジェリーが悪だ。ジェリーのほうがちょっと強い。

ダークアイ

つぶらな瞳がかわいい善のモンスター。なかなか、攻撃力も強いので、仲良くしておこう。

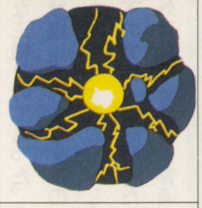
ゾンビ

攻撃力がかなりあるので、要注意。悪い奴なので、情けをかけずにぶちのめそうっ。

浮遊霊／悪霊

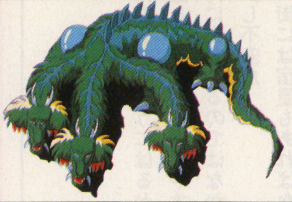
善の浮遊霊と悪の悪霊とがいる。ダンジョンの中でカベをすりぬけてやってくる不気味な奴だ。

バルバル／エルガル



ハーベルの塔に住んでいる。両方悪だが、バルバルのほうが強い。電撃攻撃のイヤな奴。

マッドドラゴン



3つの首をもつ巨大な悪のドラゴン。首で襲いかかってきたり、炎を吐いてきたりと、多様な攻撃をする。戦いに行くだけでも大変なうえに、これでは倒せるようになるまで、時間がかかるだろう。

吸血こうもり

なぜか、こいつは友好的な善の怪物だ。うっとーしいけど、無視して前進したほうがよい。

樹木の精／食人樹

歩けないが、炎を飛ばして攻撃してくる。善の樹木の精に比べて、悪の食人樹はあまり強くない。

吸血鬼

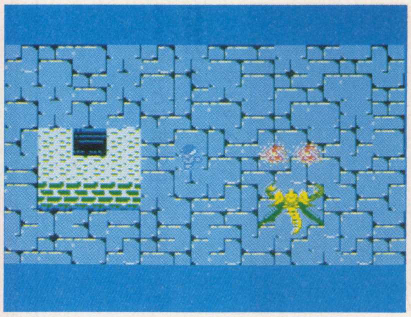
ハーベルの塔での、もっともやっかいな相手がこいつだ。悪い怪物だが、ムリせず強くなってから戦おう。

高いたか～いぞ 地上200階

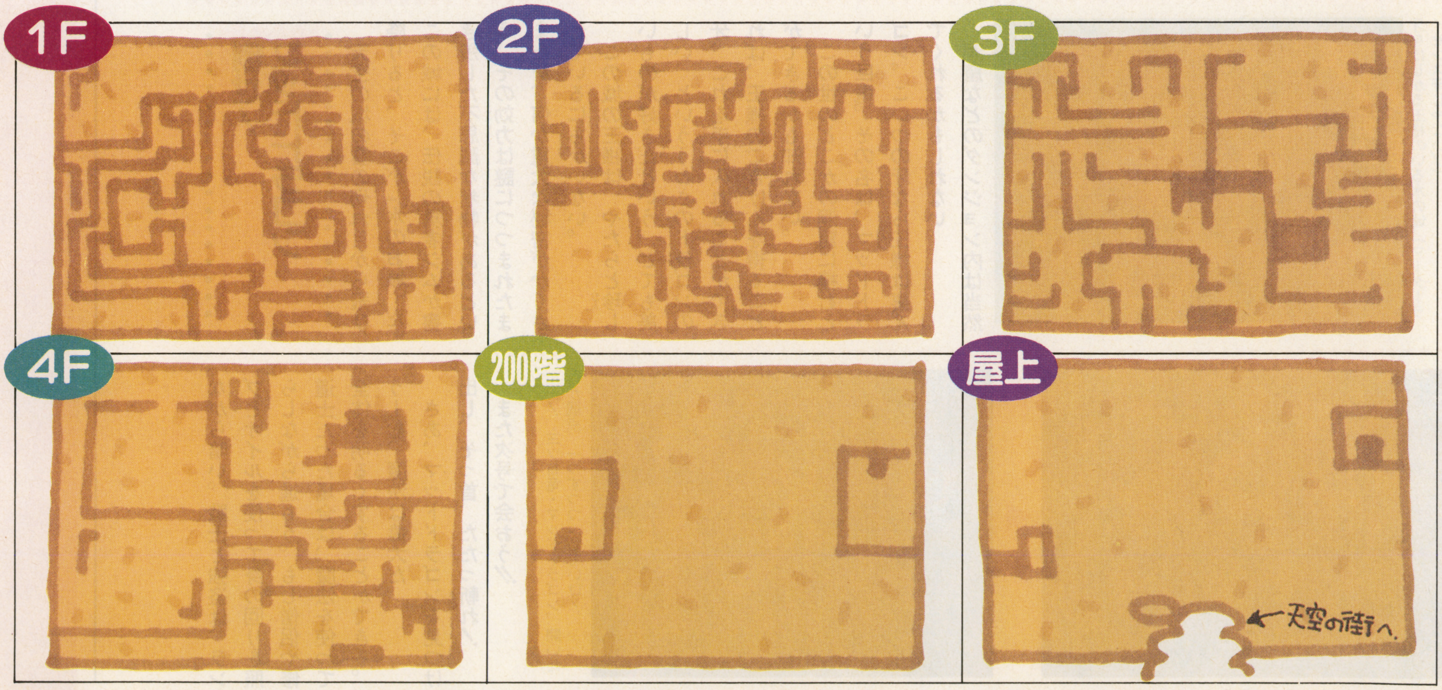
さあ、ここからがいよいよ本当の冒険の始まりだ。しかし、200階は高い、高すぎるっ。そう思う人がたくさんいるだろう。うんうん、もっともだ。しかし、安心しなさい。この塔には、森の街で聞いたエレベーターがちゃーんとあるのだ。しかし、こいつは4階の動力スイッチを入れなければ動かない。まずはこいつをめざせ。

うまくエレベーターを動かせたら屋上に上がれるハズだ。そしたら、周りを落ちついて見てみよう。下へと続く階段がある。これで下に降りると、そこは200階。ここにはボスキャラのビッグフライが待っている。さあ対決だ!! こいつを倒せば、超重要アイテムの「雲の石」が手に入るぞ。これを持っていると、空の上から落ちても大丈夫なんだ。

ところで、屋上からはおかしな景色が見えたんだ。あれは……。



出たぁ!! ハーベルの塔に住んでいる超能力昆虫・ビッグフライ。ちなみに2世はいない。

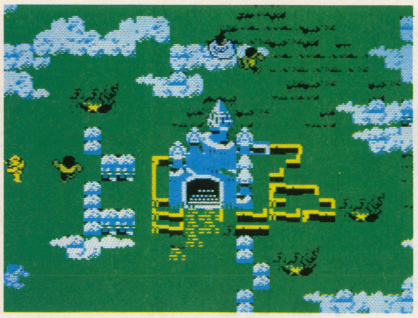


やっぱりあったんだ天空の城

ビッグフライを倒し、屋上に上がってみるとこれは不思議。ハーベルの塔の上空には、不可解で、あやしげな街が広がっていたのだった。これは天空のお城ラピュータか、はたまた散歩する惑星かあるいは空間Xか。

じつにここは天空のお城の城下町だったのである。さすがに天空の街だけあって、平和そのものの世界だ。お城に行って王様に拝謁したが、これもじつに気前がよくて二枚目で、ちょいとやくざでノンキな王様なのであった。薬草を好き放題にくれたりするので、ありがたくもらっておくべし。

城下の街は、標高がやたらと高い以外は森の街同様に普通の街だ。



雲の上に浮かぶ天空の街。その中心には城が。(注・ラピュタでもマリオでもない!)

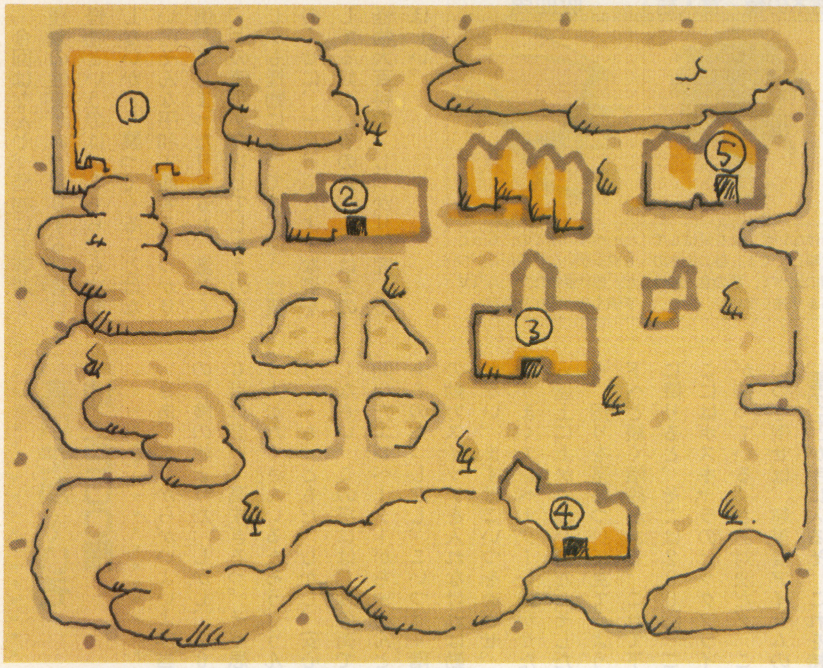
ただ、このようにはるか天空に位置していると、もはやオゾン層の外に出ているのではなかろうか。少し不安だ。

街には宿屋もあればなんでも屋もあり、魔導師の館もある。

ところで、このお城で重大情報を耳にしたぞっ。なんと、この真下にも「水のお城」という城があるそーだ。そこに行くには、雲の切れ目から落ちるしかないらしい。

うまいことに城の中央上部にも切れ目がある。

ここからダイブだ。



①出入口
②宿屋ジャストイン
③天空のお城
④なんでも屋ポチ
⑤魔導師の館

倒せ!マッドドラゴン

天空の城の雲の切れ目から飛び降りると、そこが「水のお城」だ。この城には、伝説の勇者ジムが書き残した不思議な巻物があるという。その効力は謎につつまれたままだが、何か重大な秘密がかくされているにちがいない。

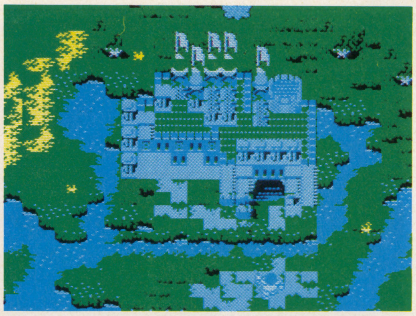
この城の王様は、やたらと珍しいものが好きだという。とても美しい、といううわさのドラゴンの牙、これを手に入れることができれば、王様のごきげんを得ることができるかも知れない。

この世のどこかの洞窟に棲むという巨竜。その名は、マッドドラゴン。こいつの牙なら王様は喜んでくれるかもしれない。

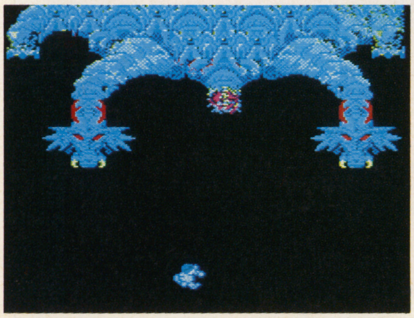
洞窟などのダンジョン内は当然ながら暗い。戦士と強盗は、ランプとオイルを使って身の回りを照らしながら進もう。もし僧侶や修道士だった場合は、魔法を使って全体を明るくすることができる。うーむ、魔法は偉大だ。

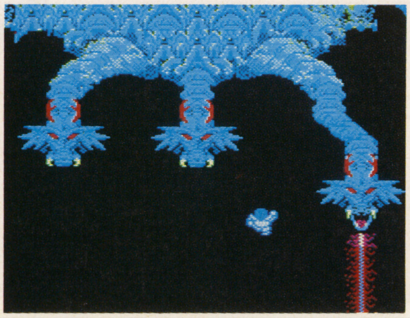
さあ、マッドドラゴンを見つけ出し、そっ首、たたっ斬れ!

また次号で会おう!!



牙をほしがる王様のいる水の城。(マーダーライセンス牙じゃないゾ)





出た! 三ツ首竜・マッドドラゴン。開いた口が弱点。一つずつつぶしていけ!

ウィザードリィII

先月にひき続き、元祖正統派RPG「ウィザードリィII」を大紹介！　今回はついに3D迷宮に突入！　極悪怪獣怪人軍団と大乱闘！　驚天動地の大攻略編!!

アスキー　2月21日発売6,500円

いよいよ攻略出撃開始!!

先月号で、キャラクターの設定の方法は、大体理解していただけたと思う。言い忘れてたけど、このウィザードリィIIはターボファイルという外部記憶装置を使うことによって、Iのキャラクターを生かすことができるのだ。

ここで気の早い人は、Iで苦労して育てた強力超人キャラを使って、極悪怪獣怪人軍団（マフィーゴーストやグレーターデーモンの再来か!?）をめった斬りの大量虐殺できるとにっこり微笑んでいるだろう。

しかし残念ながら現実はいつもキビシイッ!!

IIはIの数世代後のお話なのだ。

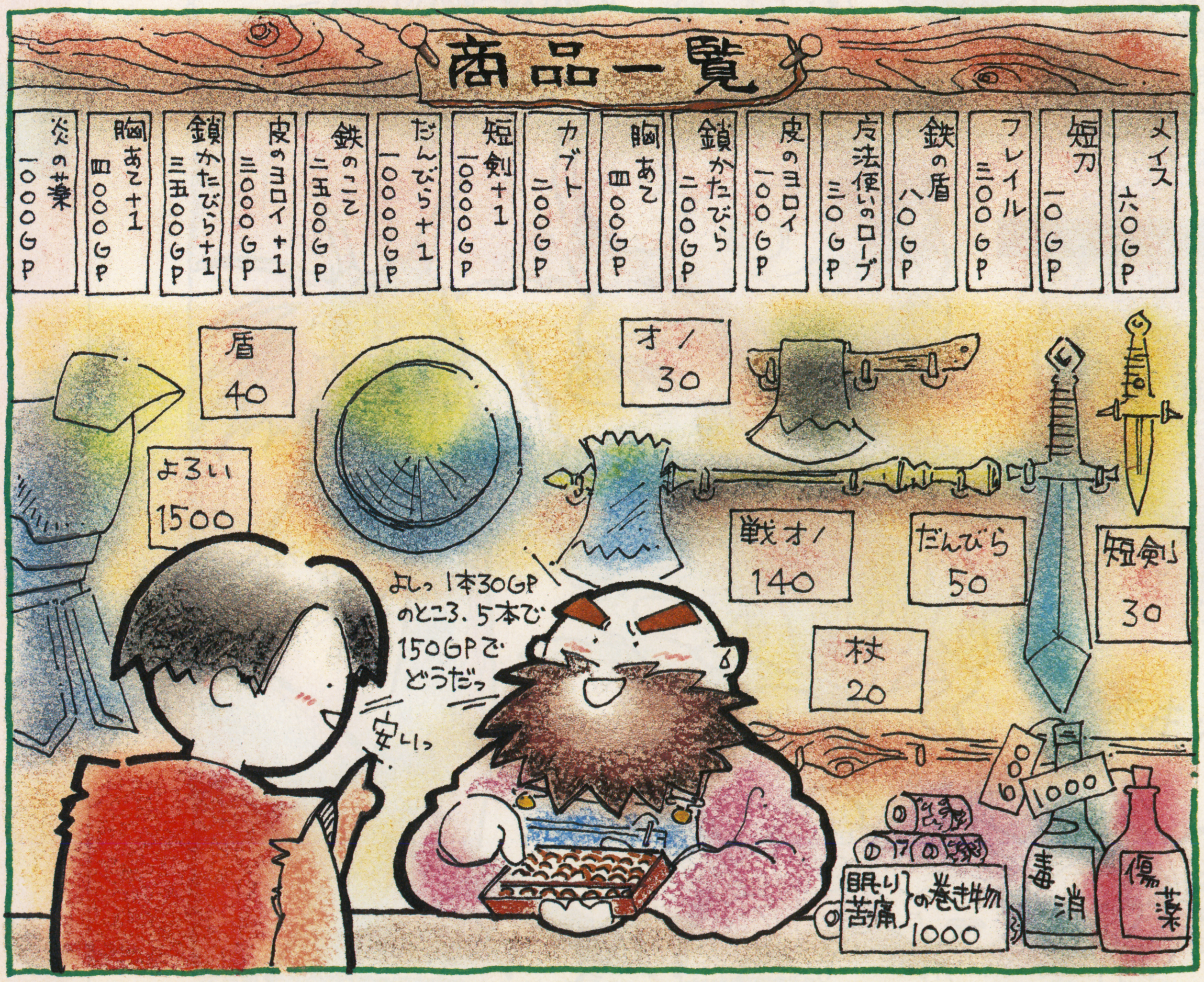
Iのキャラクターを IIに転送するとその子孫ということになる。だが、レベルは1からやり直し、アイテムももちろんなし。まぁ、生まれ変わったんだからシカタないか。

世の中そうウマイ話はない。丸腰の君は1人ぼっちで街をフラフラとさ迷い歩くこととなる。

勇者よ。あきらめるなかれ。この転生キャラクターは、通常のキャラよりもパラメーターが高いのだ。そのうえ普通なら選択できないような上級職業をも先祖から受け継いでいる（まるでインドのカーストですな）。

IIではキャラのアライメント（性格）が重要なポイントになってくる。キャラのアライメントの善悪によって、入れる階と入れない階があるからなのだ。

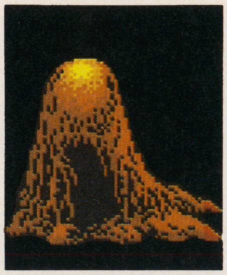
最初のうちは中立キャラを中心にして、階に入るためだけに善悪キャラを加えておこう。中立キャラは、善悪どちらの階にも入れるので、必然的に冒険している時間が長くなる。だからレベルアップも善や悪のキャラたちよりも早いのだ。



正体不明の敵を暴け！

ウィザードリィの戦闘はキモチがイイ。1回の戦闘ごとにセーブするので、まさに死と隣りあわせ。だが、その緊張感の後にくる勝利の開放感たるやじつにイイものなのだ。ドラマチックやなぁ……。

そのウィザードリィの生命ともいえる戦闘の演出でとくに目を引くのが、不確定名の存在だ。暗く冷めたいダンジョン内。突然現れる怪物の姿をそうやたらにとらえられるわけがない。戦闘のカンをつかみ、何度か戦ううちに、ようやく敵の正体がはっきりする。まさに映画のエイリアンの世界ですな。部屋の灯りを消せば迫力倍増だぜ(?)。



ドロドロ、グチャグチャ、あやしげな物体現る!!

おおっ！ 正体はナメクジラ!? けっこう強かったりするのだ。

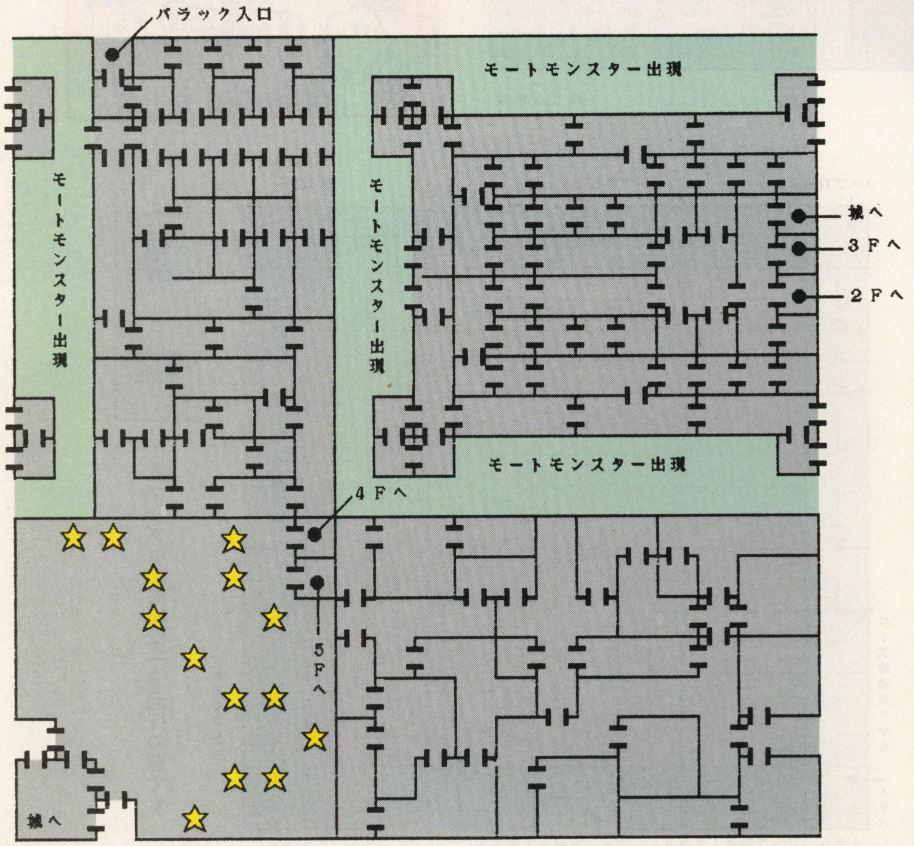
潜入！海賊城塞（かいぞくじょうさい）

さあ、いよいよダンジョンの中に突入だ。1階は（地下なのに）なぜか海賊のすみかになっている。こいつらはターバンを巻いているが、別にインドマンやレインボーマンではない。いざ、勝負！と戦おうとしても、海賊たちはすぐに逃（に）げだしてしまう。なんて臆病（おくびょう）な奴らなんだ。やさしく子守歌（カティノ）でも聞かせて、永遠の眠りにつかせてやろう。気づかぬうちに死ねるのだ。あんなに弱くてはろくな人生は歩めぬだろうて…。下っぱ哀（あわ）れなり。慈愛（じあい）のこもった一撃をおみまいしてやろう。

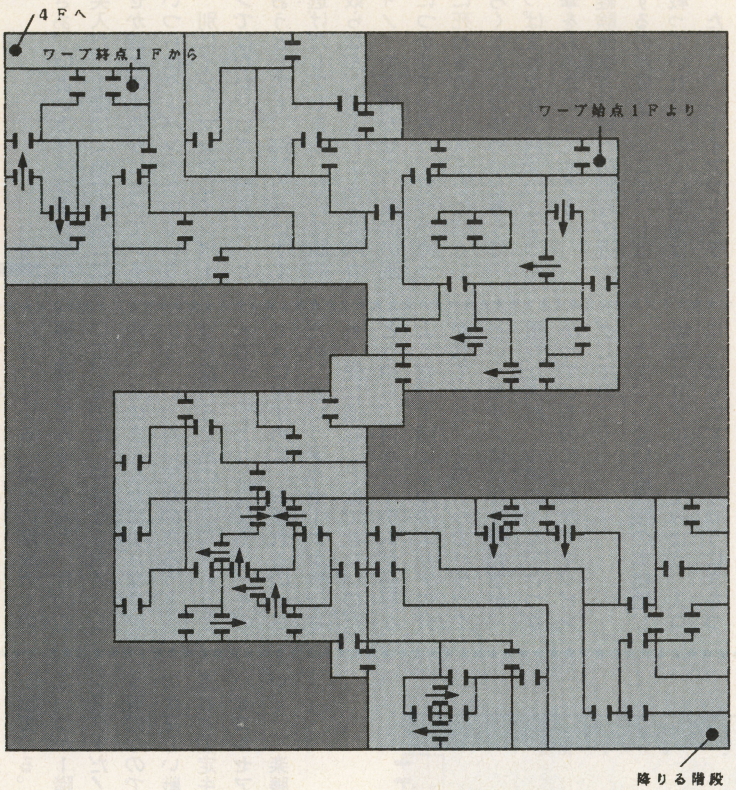
経験値稼（かせ）ぎは城への階段の近くでするのが安全。ここで、しばらく戦っていれば、とくに問題はない。ただし、ジャイアントスラッグには注意！ ぬめぬめしている奴は弱いというのが、RPGの常識みたいになっているけど、こいつはかなりてごわいぞ。なめてかかると痛（いた）いめにあうのだ。レベルが上がり、いろいろなモンスターとの戦い方にもなれたらちょっと遠出（とおで）してみよう。周りの様子を探ってみるのだ。前から気になっている、城への階段近くの扉を開けてみる。なんと、目の前に広がるのは、神秘（しんぴ）なる湖！ しかも、そのまんなかに小さな島がある。いったい何なのだろう？ 謎を探ろうと島のほうに進もうとするが〝あしもとはみずぎわ そのさきにすすめば おぼれるのがさだめ〟というメッセージが表示され、先に進むことはできないのだ。どうやら、何かアイテムが必要なようだ。1階は4つのエリアに分かれている。その1つのバラックというエリアはかなり複雑だが、重要な海賊の城塞（じょうさい）のエリアとつながっているので、細かくマッピングしておこう。

さあ、いよいよ海賊の本拠地、城塞エリアに入ってみよう。入口に〝ほりにすむ りゅうにきをつけろ〟と、かなり意味深なメッセージが……。どうやら、強敵がどこかにひそんでいるらしい。急がば回れ！ 君のパーティが、まだ1階の怪物に手こずっているようなら、ここで引き返したほうがいいだろう。自信があるなら竜の正体を見破ってやれ。城塞に沿（そ）ってしばらく進んでいると固定キャラが出てくる。不確定名〝巨大な蛇〟こいつが1階の最強の敵モートモンスターだ！ カティノがけっこう有効なので、眠らせてから戦うのが正しい戦い方。城塞をさらに進むと固定キャラの海賊のボス、ハイコルセアが出現する。よ、弱い……。楽勝だね。

1F



★印のある所より先へ進むには、シップインボトルというアイテムが必要。

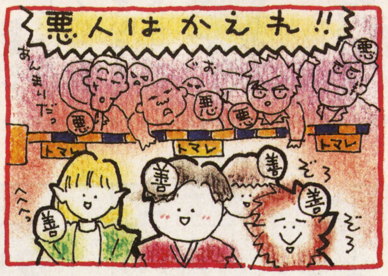


※マップ中の矢印は一方通行の扉です

善人だけが行ける階

2階は悪人が入れない階だ。1階のハイコルセアがいる部屋の隣に4つの扉がある部屋がある。その右から2つめの扉が2階に通じる階段だ。パーティーの中に1人でも悪人が存在していると、城に強制的にもどされてしまうのだぁ。

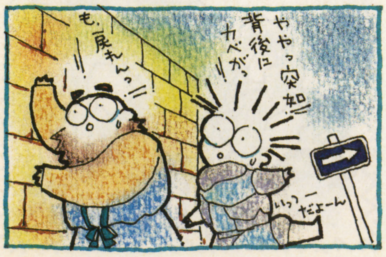
敵は1階に比べると、かなり強力である。とくにあの悪名高いマミーに出会ったらエナジードレイン攻撃をくらう前に極力逃げろ。レベルを下げられ、あまりの脱力感に廃人同様になってもしらないぞ。プレイヤー自身もダメージを受ける攻撃だ。

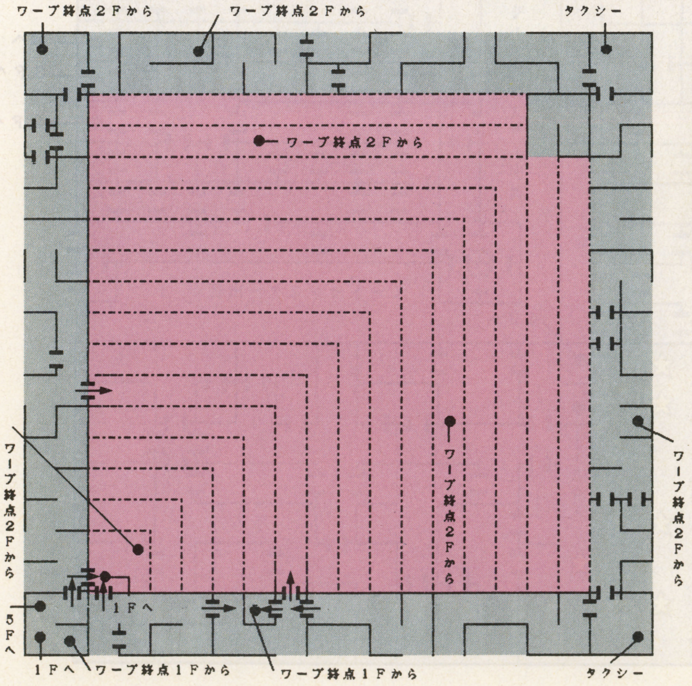


一方通行あともどりなし

3階は善人が入れない階だ。3階への階段は、2階への階段がある部屋の左側の部屋にある。その階段を昇ると広大なフロアーに出るが、移動しているうちにおかしなことに気づく。少し歩いて後ろを見ると、あるはずのないところに壁が。つまりキャラクターが動くと、その後ろに壁ができもどれなくなるのだ。

他にも、警告を無視して進むと石の中に入ってしまい全滅する罠があったり、さまざまなイベントや仕掛けがある。神よ力を！そいじゃがんばってネ。





※マップ中の矢印は一方通行の扉です

--------で書いてある線は一方通行の壁。進むことはできるが、戻れない。要注意!!

読者が選んだ…待望の新作ベスト10

1月20日現在

ファミコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	135
2	ウィザードリィⅡ	アスキー	58
3	ジーザス	キングレコード	37
4	ローリングサンダー	ナムコ	28
5	がんばれペナントレース!	コナミ	23
6	ハイドライド3	ナムコ	21
7	ワギャンランド	ナムコ	19
8	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	17
9	アフターバーナー	サン電子	15
10	オペレーションウルフ	タイトー	11

セガ

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ファンタシースターⅡ	セガ	281
2	スーパーハングオン	セガ	70
3	パワードリフト	セガ	69
4	スーパー大戦略	セガ	67
5	スーパーリーグ	セガ	44

パソコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	イースⅢ(機種未定)	日本ファルコム	153
2	アフターバーナー(X68000)	電波新聞社	68
3	サンダーブレード(X68000)	シャープ	28
4	スタートレーダー(PC-8801SR)	日本ファルコム	26
5	デスブリンガー(X68000)	日本テレネット	21
6	妖怪変紀行(PC-9801、8801SR、X1、MSX2)	ブレイングレイ	19
7	パックマニア(X68000)	シャープ	18
8	ベトナム1968(PC-9801)	スキャップトラスト	15
9	マイト・アンド・マジック・ブックⅡ(X68000、MSX2)	スタークラフト	12
10	ウルティマⅤ(機種未定)	ポニーキャニオン	11

PCエンジン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ワンダーモモ	ナムコ	121
2	天外魔境	ハドソン	81
3	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	62
4	ダライアス	NECアベニュー	58
5	モトローダー	メサイア(NCS)	24
6	めぞん一刻	マイクロキャビン	22
7	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	16
8	デジタルチャンプ	ナグザット	14
9	改造町人シュビビンマン	メサイア(NCS)	13
10	ワードナの森	NECアベニュー	11

●このランキングは、BEEPの愛読者アンケートはがき(複数回答)500通をもとに作成したものです。

新作ソフト発売日スケジュール

ファミコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
2/3	レッキングクルー	書き換え	任天堂	500
	タロット占い	書き換え	スコーピオンソフト	500
6	トム・ソーヤーの冒険	FC	セタ	5,900
9	ワギャンランド	FC	ナムコ	4,900
10	探偵神宮寺三郎 危険な二人(後)	FD	データイースト	3,300
	赤龍王	FC	サン電子	5,500
11	京都花の密室 殺人事件	FC	タイトー	5,900
17	飛-NGヒーロー	FC	EPICソニー	5,500
	パチンコGP	書き換え	データイースト	500
	ハイドライド3闇からの訪問者	FC	ナムコ	6,900
21	ウィザードリィII	FC	アスキー	6,500
25	ファミコンジャンプ 英雄列伝	FC	バンダイ	6,500
中旬	ロジャーラビット	FC	ケムコ	?
下旬	百鬼夜行	FC	ユース	6,200
	ハイパーショット基本セット	FC	バンダイ	9,800
	パトレイバー(仮)	FD	バンダイ	3,300
	がんばれペナントレース	FC	コナミ	5,900
	マーダークラブ	FC	セタ	未定
	タマ&フレンズ	FD	バンダイ	3,300
3/3	早打ちスーパー囲碁	FC	ナムコ	5,900
17	ジーザス	FC	キングレコード	5,900
17	爆笑!人生劇場	FC	タイトー	5,900
24	暗黒神話	FC	東京書籍	5,900

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
上旬	ファミリーピンボール	FC	ナムコ	4,900
3/31	オペレーションウルフ	FC	タイトー	5,900
下旬	ホームラン・ナイター	FC	データイースト	5,800
	ローリングサンダー	FC	ナムコ	5,500
	松本亨の株式必勝学2	FC	イマジニア	9,800
	シャドーゲート	FC	ケムコ	未定
	アフターバーナー	FC	サン電子	6,200
	じゃじゃ丸忍法帳	FD	ジャレコ	5,800
	パットパットゴルフ	FD	パック・イン・ビデオ	3,500
未定	ガンファイター	FD	ジャレコ	3,200
	ホワイトカード	FD	スコーピオンソフト	未定
	ダンジョン放浪記	FC	アスキー	6,500
4月	競馬シミュレーション「本命」	FC	日本物産	9,800
	ベースボールスター	FC	SNK	5,900
	モンスターパーティー	FC	バンダイ	5,800
	ガーフィールドの一週間	FC	トーワチキ	5,300
	SDガンダムガチャポン戦士2	FC	バンダイ	6,900
	御存知弥次喜多珍道中	FC	HAL研究所	5,600
	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	FC	光栄	未定
	魁!男塾 疾風1号生	FC	バンダイ	5,800
	美味しんぼ(仮)	FC	バンダイ	5,800
	株式道場	FC	ヘクト	未定
	必殺道場破り	FC	シグマ商事	未定
	新世紀創造 凄拳列伝 北斗の拳3	FC	東映動画	6,200
5月以降	明治維新	FC	ユース	6,200
	天地を喰らう	FC	カプコン	5,900
	全米プロバスケット	FC	ビック東海	未定
	ダウンタウン熱血物語	FC	テクノスジャパン	5,900

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
5月以降	キテレツ大百科	FC	エポック社	未定
	未来戦史ライオス	FC	パック・イン・ビデオ	5,900
	名探偵ホームズMからの挑戦状	FC	トーワチキ	5,800
	スーパーチャイニーズ2	FC	カルチャーブレーン	5,900
	帰ってきた軍人将棋なんやそれ	FC	ソフエル	5,500
	地理大冒険(仮)	FD	スコーピオンソフト	未定
	ウルトラベースボール(仮)	FC	カルチャーブレーン	未定
	ダンジョン&マジック	FC	ナツメ	未定
	ワールドスーパーテニス	FC	アスミック	未定
	アイドル八犬伝	FC	トーワチキ	未定
	カデュリン	FC	セタ	未定
	アバドックス	FC	ナツメ	未定
	サンダーバード	FC	パック・イン・ビデオ	5,500
	飛龍の拳III	FC	カルチャーブレーン	未定
	甲子園	FC	KAC	未定
未定	かってにシロクマ	FC	SVI	未定
	王子ビンビン物語	FD	イーストキューブ	未定
	ピンボール	書き換え	任天堂	500
	プリンセスがいっぱい	FC	EPICソニー	5,500
	黄金バット	FC	学研	未定
	うさぎの次元の盗難事件	FD	学研	未定
	激闘プロレス 闘魂伝説	FC	テクモ	未定
	メタルスレイダー グローリー	FC	HAL研究所	未定
	シェラザード2	FC	カルチャーブレーン	未定
	メルヴィルの炎	FC	学研	未定
	ウルティマ 聖者への道	FC	ポニーキャニオン	5,900
	燃える！ お兄さん	FC	東宝	未定
	浦島次郎	FC	バップ	未定
	ファンタジー	FC	ボーステック	未定
	ザ・ゾンビ(仮)	FC	ホット・ビィ	未定
	妖怪大戦(仮)	FC	ホット・ビィ	未定
	ヘラクレスの栄光2(仮)	FC	データイースト	未定
	新説・宮本武蔵	FC	キングレコード	未定
	星霊狩り	FC	ハドソン	未定
	麻雀大会	FC	光栄	未定
	シャンカラ 陰謀の惑星	FC	アイ・ジー・エス	未定
	魔獣都市ナーガ	FC	アイレム販売	未定

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
未定	HOLY DIVER	FC	アイレム販売	5,500
	ドラゴンスピリット	FC	ナムコ	未定
	デビルマン	FC	ナムコ	未定
	マインドシーカー	FC	ナムコ	未定
	ドラゴンバスターII	FC	ナムコ	未定
	天下一武士(仮)	FC	ナムコ	未定
	フェアリーティル	FD	ソフトプロ	未定
	V'BALL	FC	テクノスジャパン	未定
	坂本竜馬	FC	東芝EMI	未定
	歴史大冒険(仮)	FD	スコーピオンソフト	未定
	聖剣伝説	FC	ナツメ	未定
	プレジデントの選択	FC	ホット・ビィ	未定
	武田信玄2	FC	ホット・ビィ	6,800
	キャプテンED	FC	CBSソニー	未定
	アーコン	FC	BPS	未定
	スウィートホーム	FC	カプコン	未定
	マルサの女	FC	カプコン	未定
	ウィロー	FC	カプコン	未定

PCエンジン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
2/9	ネクタリス	HC	ハドソン	未定
25	モトローダー	HC	メサイヤ(NCS)	5,200
24	ダンジョンエクスプローラー	HC	ハドソン	未定
下旬	ウイニングショット	HC	データイースト	5,500
下旬	はにい・いん・ざ・すかい	HC	フェイス	5,200
3/15	YAKSA神武伝承	HC	ビッククラブ	未定
3/28	がんばれゴルフボーイズ	HC	メサイヤ(NCS)	5,300
8	改造町人シュビビンマン	HC	メサイヤ(NCS)	5,200
下旬	ワイワイ麻雀	HC	ビデオシステム	未定

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
3月下旬	ワンダーモモ	HC	ナムコ	未定
4月	DIGITAL CHAMP	HC	ナグザット	5,500
	コブラ	CD	ハドソン	未定
	死霊戦線(仮)	HC	ビクター	未定
	ワードナの森	HC	NECアベニュー	未定
3/18	エナジー	HC	メサイヤ(NCS)	5,200
	ダライアス	HC	NECアベニュー	未定
	ネクロスの要塞	HC	アスク講談社	未定
	めぞん一刻	HC	マイクロキャビン	未定
	レインボーアイランド	HC	NECアベニュー	未定
	大地くんクライシス	HC	サンリオ	未定
未定	凄の王伝説	HC	ハドソン	未定
	天外魔境	CD	ハドソン	未定
	パワーゴルフ(仮)	HC	ハドソン	未定
	ラビオ・レプス・スペシャル	HC	ビデオシステム	未定
	バイク(仮)	HC	ハドソン	未定

セガ

発売月日	ゲーム名	容量	対応機種	価格(円)
2/10	アレクの天空魔城	2M	メガドライブ	5,500
下旬	ボンバーレイド	2M	マークIII	5,500
3月下旬	スーパーリーグ(仮)	4M	メガドライブ	5,800(予)
未定	ファンタシースターII	6Mバックアップ	メガドライブ	8,800(予)
	アウトラン3D	未定	マークIII	5,500(予)
4月中旬	スーパー大戦略	4Mバックアップ	メガドライブ	6,800(予)
5月以降	ワールドカップサッカー(仮)	未定	メガドライブ	未定
	スーパーハングオン	未定	メガドライブ	未定
	ランボーIII	未定	メガドライブ	未定
	大魔界村	未定	メガドライブ	未定
未定	パワードリフト	未定	メガドライブ	未定

パソコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
2/11	トリトーン2	X68	ザインソフト	9,800
16	FORTRESS	PC-98	ビクター音楽産業	6,800
21	ザ・ゴルフ	MSX2(2D)	パック・イン・ビデオ	6,800
下旬	アンジェラス	PC-98	エニックス	8,200
未定	アークス	X68	ウルフチーム	未定
	デス・ブリンガー	X68	日本テレネット	9,800
	幽霊君	MSX2(ROM)	システムサコム	6,800
	ミッド・ガルツ	PC-88SR	ウルフチーム	12,800
3/3	ウルティマII	PC-88SR	ポニーキャニオン	7,800
		PC-88VA		
		PC-98		
		X1t/MSX2		
21	実践ビリヤード	PC-98	パック・イン・ビデオ	7,800
	死霊戦線2	PC-88SR	ビクター音楽産業	7,800
	テストドライブ	PC-98	ポニーキャニオン	6,800
中旬	釣りキチ三平釣り仙人魚編(仮)	MSX2(ROM)	ビクター音楽産業	未定
下旬	魔浄理子	PC-88SR	ナツメ	8,800
		PC-98		9,800
	ミュージアム4	PC-98	ビクター音楽産業	未定
	ライトニングバッカス	PC-98/X68	メサイヤ(NCS)	8,200
	バブルガムクライシス	PC-88RS	ビクター音楽産業	7,800
	ミッド・ガルツ前・後編	MSX2	ウルフチーム	8,800
	リーチ・フォー・ザ・スターズ	PC-98	ホビージャパン	未定
	妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編	PC-88SR	ブレイングレイ	6,800
		PC-98		
		X1/MSX2		
	三つ目がとおる	MSX(ROM)	ナツメ	7,800
未定	雀豪2	X68	ビクター音楽産業	未定
	シーナーリディスクナンバー11	PC-98	サブロジック	未定
	シーナーリディスクナンバー9	PC-98	サブロジック	未定
	ルパン3世バビロンの黄金伝説	PC-88SR	東宝	未定

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
未定	白夜物語ウインチェスター家の末裔	X68	イーストキューブ	9,800
4月上旬	スタークルーザー	X68	アルシスソフトウェア	未定
未定	サーク	PC-88SR	マイクロキャビン	9,800
		PC-98		
	ワンダーボーイ・モンスターランド	MSX2(ROM)	日本デクスタ	7,800
5月以降	ガルフォース2怒濤のカオス	X68	スキャップトラスト	7,800
	キューティーハニー	PC-88SR	ナツメ	8,800
	サイレントサービス	未定	マイクロプローズジャパン	未定
未定	サンダーチョプター	PC-98	サブロジック	未定
	3Dゴルフ	PC-98/X68	T&Eソフト	未定
	ミッド・ガルツ	X68	ウルフチーム	未定
	シュヴァルツシルト	PC-88	工画堂スタジオ	未定
		MSX2(D)		
	AD&D	未定	ポニーキャニオン	未定
	F-15ストライクイーグル	PC-98	システムソフト	7,800
	WINGS OF FURY	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定
		X68		
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	FM-7/77	ゲームアーツ	6,800
	アフターバーナー	X68	電波新聞社	未定
	アンジェラス	PC-98	エニックス	未定
		MSX2		未定
	パックランド	未定	ナムコ	未定
	アランティア	PC-88VA	ビクター音楽産業	未定
		X68		
	ファミリースタジアム	MSX2	ナムコ	未定
	ドーム	MSX2	システムサコム	未定
	イースIII	未定	日本ファルコム	未定
	ウォーインザサウスパシフィック	PC-98	ホビージャパン	9,800
	ウルティマV	未定	ポニーキャニオン	未定
	エグザイルII	X1t	日本テレネット	6,800
	映画狂殺人事件	PC-88SR	シンキングラビット	7,800
		PC-98		
		X68		
	ガルフォース2怒濤のカオス	PC-88SR	スキャップトラスト	7,800
		MSX2(2D)		7,800
	ガンシップ	PC-88SR	マイクロプローズジャパン	未定
		PC-98		

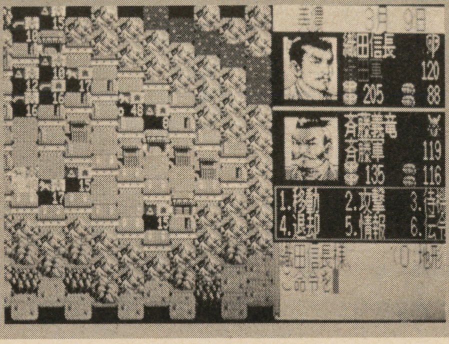
発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格(円)
未定	ガンシップ	MSX2	マイクロプローズジャパン	未定
	クレイジークライマー	MSX2(ROM)	日本物産	6,800
	サイオブレード	PC-98	T&Eソフト	8,800
	サンダーブレード	X68	シャープ	未定
	ディガンの魔石	MSX2	アーテック	未定
	ハイドライド3	PC-98	T&Eソフト	7,800
	ハイパーニア	PC-88SR	ハート電子産業	8,800
	パイレーツ	PC-88SR	マイクロプローズジャパン	未定
		PC-98		
		MSX2		
	パックマニア	X68	シャープ	未定
	ヒストリーオブエルスリード	X68	メサイヤ(NCS)	未定
	ベトナム1968	PC-98	スキャップトラスト	9,800
	モロック	PC-98	ポニーキャニオン	7,800
	ヤシャ外伝I 円月心覚書	PC-88SR	ウルフチーム	未定
	リングマスター2	PC-98	ホビージャパン	7,800
	銀河英雄伝説	PC-88SR	ボーステック	未定
		PC-98		
	司政官	PC-88SR	パンプキンヘッド	未定
		PC-98		
	大海令	X68	アートディンク	12,800
	天地を喰らう	MSX2	ウインキーソフト	未定
	マイト・アンド・マジック・ブックII	X68/MSX2	スタークラフト	9,800
	展望台	PC-88SR	ビクター音楽産業	未定
		PC-98		
	極道陣取り	PC-98	マイクロネット	6,800
	死体置場で夕食を	PC-88SR	ハート電子産業	未定
		MSX2		
	アークティック	MSX2(D)	アートディンク	5,800
	グランドマスター	PC-98	ザイン・ソフト	9,800
	シャーロック・ホームズ	MSX	パック・イン・ビデオ	未定
	センターコート	MSX2(ROM)	ナムコ	未定
	ホテルウォーズ	X68	ボーステック	未定
	家庭の整理箱	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定

●このデータは1月19日現在のものです。

ただ今、ヒット中! BEST9

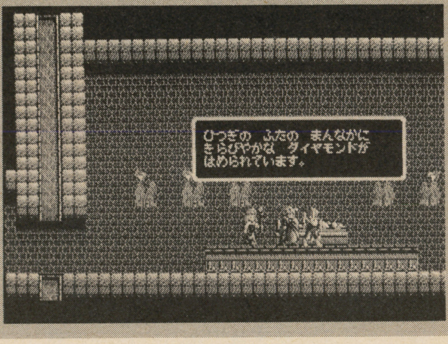
パソコンゲーム

1 信長の野望・戦国群雄伝



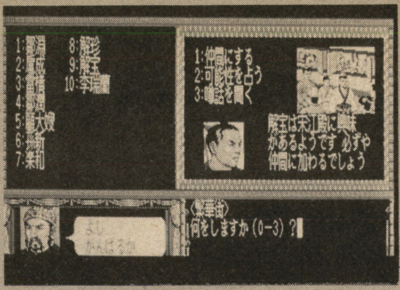
国盗りよりも武将集めに重点を置いた「信長の野望」シリーズの最新作。それにしても2位のピラミッドソーサリアンに大差をつけての1位はご立派。3位には水滸伝も入ってきている。歴史の日吉パワー強し、といったところかぁ!?

2 ピラミッドソーサリアン



ソーサリアンが、こんどは大ピラミッドのそびえ立つギルバレス島での大冒険。大魔王ギルバレスを倒せ! 奥の深いシナリオだけに難しさも段ちがいだけど、今月の徹底マスターを見れば大じょーぶ! 次号では1位を目指す!?

3 水滸伝・天命の誓い

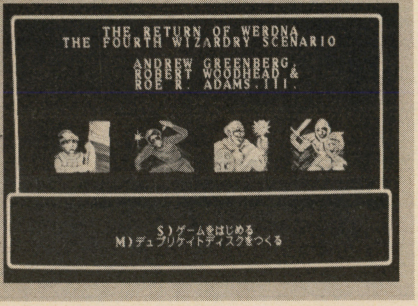


これも光栄、しかもSLGだが、水滸伝なのがミソ。妖術だって使えるのだ。

4 ディスクステーション第2号

質と量の2つそろってお買い得なディスクステーション。3月には増刊も出るぞ!

5 ウィザードリィⅣ



大人気RPGの第4弾は、立場が変わって君が「悪役」。魔よけを取りもどせ!

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	★	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)	S	PC-88SRシリーズ	5D(9,800～12,300円)
2	★	ピラミッドソーサリアン(日本ファルコム)	AC/RP	PC-88SRシリーズ PC-88VAシリーズ PC-98シリーズ X1t	5D、3.5D(3,800円)
3	★	水滸伝・天命の誓い(光栄)	S	PC-88SRシリーズ	5D(9,800～12,300円)
4		ディスクステーション第2号(コンパイル)	N	MSX 2	3.5D(1,980円)
5		ウィザードリィⅣ(アスキー)	RP	PC-88SRシリーズ PC-98シリーズ X1t	5D、3.5D(12,800円)
6		SUPER大戦略(マイクロキャビン)	S	MSX	ROM(8,800円)
7		SUPER大戦略98(システムソフト)	S	PC-98シリーズ	5D、3.5D(8,800円)
8		R-TYPE(日本電気)	AC	MSX/MSX 2	ROM(7,300円)
9		大海令(アートディンク)	S	PC-98シリーズ	5D、3.5D(12,800円)

傾向: ↑ 前月から急上昇 / ↓ 前月から急降下 / ★ 今月の注目ソフト

ジャンル: AC アクション / AD アドベンチャー / RP ロールプレイング / S シミュレーション / N ノンセクション

★協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト
ラオックス横浜伊勢佐木町店　富士音響マイコンセンターRAMⅠ　J&Pメディアランド　ダイイチ広島パソコンCITY

※来月からPCエンジンのチャートが登場するよ。

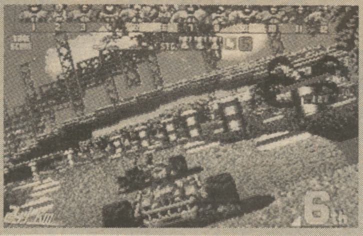
ビデオゲーム

ランク	傾向	ゲーム名（メーカー）
1		パワードリフト（セガ）
2	★	テトリス（セガ）
3		ファイナルラップ（ナムコ）
4		オペレーション・サンダーボルト（タイトー）
5	⇧	チェイスHQ（タイトー）
6	⇩	イメージファイト（アイレム）
7	⇩	ワールドスタジアム（ナムコ）
8	⇧	アウトラン（セガ）
9		メタルホーク（ナムコ）

★協力店 ●キャンディー東花園●プレイシティーキャロット鴨●J＆B神田●GF渋谷●ニュー光●ウィルトーク・ロサ

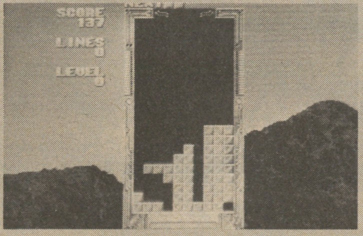
1 パワードリフト

通信版登場でスピードアップ！ 2位下の奴には負けられないぜ！ 今月も一位!!



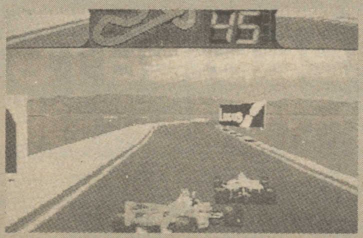
2 テトリス

赤い国からやってきたパズルゲーム！ ビデオゲーム界にペレストロイカを起こしたぞ！



3 ファイナルラップ

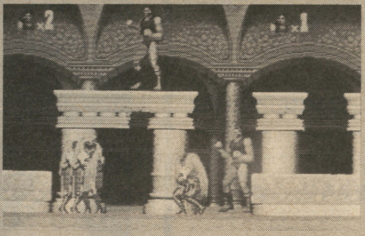
2位上の奴に負けてしまったが、通信F-1レースゲームは今日もランクインしてるぜ!!



セガ

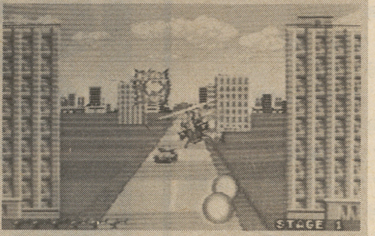
1 獣王記

今月はほとんどランキングの変動がない！ さすがメガドライブ人気だ！



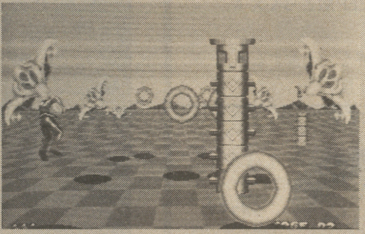
2 スーパーサンダーブレード

STBがまたまたランクアップしたぞ！ これからも期待できるソフトだ!!



3 スペースハリアーII

当然（?）3位はこれ。しかし、4位にはおそ松くんがついている。がんばれ、ハリアーII！



ランク	傾向	ゲーム名	定価
1		獣王記	5,800円
2	⇧	スーパーサンダーブレード	5,800円
3	⇩	スペースハリアーII	5,800円
4	★	おそ松くん	5,500円
5		アフターバーナー	5,800円
6	⇩	孔雀王	5,800円
7		双截龍	5,500円
8	⇩	イース	5,800円
9		Rタイプ	5,800円

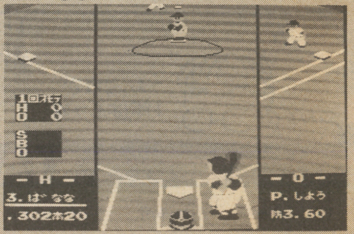
★協力店 ●西武百貨店（東京・池袋） ●阪急百貨店（大阪・梅田） ●ヤマギワホビーショップ（東京・神田） ●寿屋日吉店（神奈川・港北） ●博品館（東京・銀座） 集計期間は1988年12月1日から1989年1月10日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	傾向	ゲーム名（メーカー）	定価
1	★	ファミリースタジアム'88（ナムコ）	4,900円
2	⇩	スーパーマリオブラザーズ3（任天堂）	6,500円
3	★	ファイナルファンタジーII（スクウェア）	6,500円
4		グラディウスII（コナミ）	5,900円
5		ロックマン2（カプコン）	5,800円
6		忍者龍剣伝（テクモ）	5,500円
7		桃太郎電鉄（ハドソン）	5,800円
8		ファミコンウォーズ（任天堂）	5,500円
9		半熟英雄（スクウェア）	5,800円

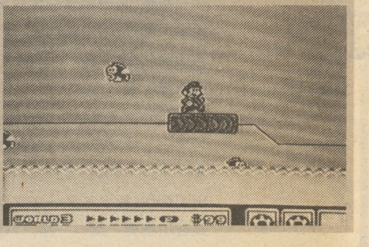
1 ファミリースタジアム'88

年末の名物ソフトとなったファミスタ。今回は戦略も必要とされてパワーUP！



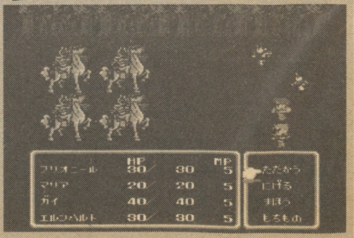
2 スーパーマリオブラザーズ3

さすがに息切れ、という感じだが、人気のほうはまだまだ健在だ！



3 ファイナルファンタジーII

ゲームの面白さは天下一品だ。緻密なシナリオと新しいシステムが人気を呼んだ！



バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、○は450円です)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部 営業☎03・261・4095

●'87年8月号
特集 ホラーゲームで背筋がゾ～！

◎'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集

●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート

◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!

●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!

○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド

●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ

◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい

●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本

◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待

●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!

◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便

●88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"

◎'88年9月号
これからどうなる!? セガ

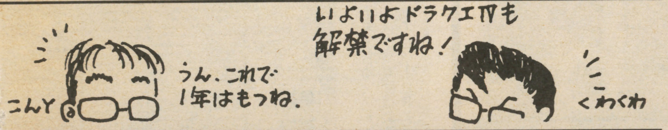
●'88年10月号
バリバリのビデオゲーム特集

◎'88年11月号
セガ メガドライブ登場!!
今が盛りのアドベンチャーゲーム特集

●'88年12月号
パワー全開!! メガドライブ

◎'89年1月号
激突!! ゲームマシンウォーズ
こうなる!? BEEP版とらくえ4

●'89年2月号
今年のゲーム界を大予言する！
ＲＰＧをもう１度！



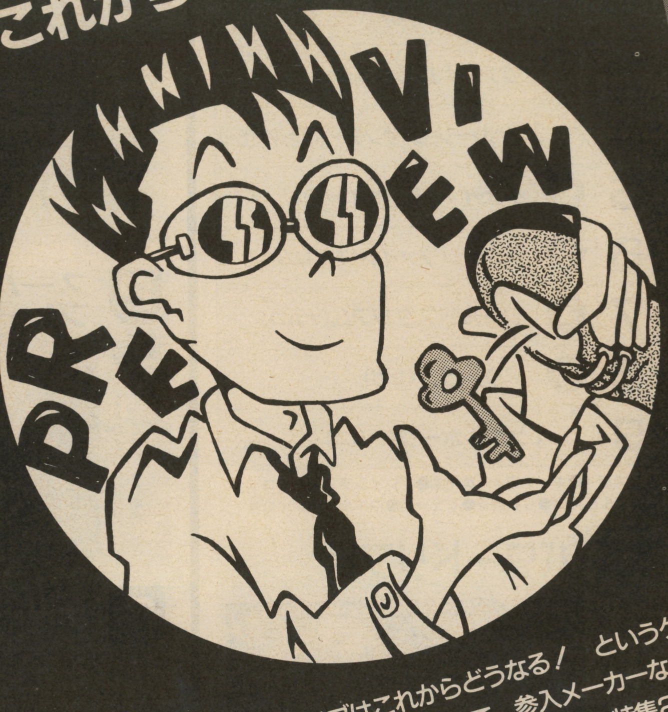
STAFF

Chief Editor	川口洋司
Senior Editor	近藤 裕
Editors	桑原 修／下山嘉彦／福田信之
Editorial Staff	木川明彦(スタジオ・ハード) 朝日幸嗣(Kライターズクラブ) 木本久美子(木本事務所) 吉田均(ノマド社)
Editorial Assist	八重樫彩蔵
Designer	花本浩一／ドイノシューセイ／富永三紗子／ローラン企画 ／アートサプライ／石原賢二／ノマド社 オフィス・アン・カモン 田辺智代(Kライターズクラブ)
Illustrator	長谷川泰男／溝口 格／八重樫彩蔵／佐藤敏巳／高橋好子 徳永 健／日高誠之介／高刀咲耶(スタジオ・ハード)
Photographer	小阪和則／蒲生晴夫／鬼頭栄次／宮脇基美／下山嘉彦
Contributor	炎上寺／我流子／SHOTAN／せいろく／TAKE ON！／Dr.KILL ／トリー谷／堀 蔵人／雅／YAS ／白石幸哉／森井 玄 木川存美／日高誠之介／セザール松本 ／竹田裕一郎／吉野家牛兵衛／能島健二(スタジオ・ハード) 田中嘉和／河内英子(パルナス)
Proof reading	㈲アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

1989 SOFTBANK.CORP 雑誌17659-3 本誌からの無断転載を禁じます。

次号予告

特集 これからのメガドライブ



メガドライブはこれからどうなる！ というゲームファンの要望に応えて、参入メーカーなど突撃取材などでお送りする特集だ！ 特集2はこの際ゲーム誌のいいトコロ悪いトコロをぶちまけてしまおう！ というハードな企画。久々にソノシート付きだからよろしくね。

4月号は3月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号420円(ソノシート付き)よろしくね！

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日～金曜日の午後4時～6時
☎03・265・5819

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

BEEP編集部では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集部スタッフ係あてに送ってください。

採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

郵便はがき

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

102

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 3月号 編集部行

プレゼントNo.	希望するプレゼント番号をお書きください。

●職業・学校(学部・学年) ●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでまるをつけて)

①FC ②メガドライブ ③PCエンジン ④セガ ⑤PC-88 ⑥MSX・2 ⑦FM
⑧X1 ⑨PC-98 ⑩X68 ⑪その他( )

●住所 □□□-□□ ☎ ( )

●氏名 ●年齢 ●性別 男 女

愛読者カード 〈3月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★ゲーム誌のここが好きだ！　ここがきらいだ！

ここが好きだ！

ここがきらいだ！

★自分の保有機種以外でやってみたいゲームは？

★3月以降発売予定のソフトであなたが遊んでみたいものは？

①ファミコン　（　　　　　　　　　　　　）

②PCエンジン　（　　　　　　　　　　　　）

③メガドライブ　（　　　　　　　　　　　　）

④パソコン　（　　　　　　　　　　　　）

ピラミッドソーサリアン

追加シナリオ第3弾は5本のシナリオが入ってるぞ。今回は指がつりそうなアクションに仕上がっているから、覚悟を決めてから挑戦してくれ！

日本ファルコムPC-88SR/VA、PC-98、X1turbo 3,800円

なんとも早いもので、ソーサリアンの追加シナリオも3本目。いよいよ佳境といった様相を呈してきているようだけど、今回のソーサリアンはいままでとちょっとコンセプトが違い、比較的アクション主体の作りになっている。

だから、このシナリオを解こうと思ったら、まず先にテンキーの練習をしておいたほうが得策かもしれない。とにかく今回はこういう言葉を発しても、決して言いすぎではないほどのアクション性が高まっているのだ。

心してかかるようにね。

レベル1 「血ぬられた王家の秘宝」

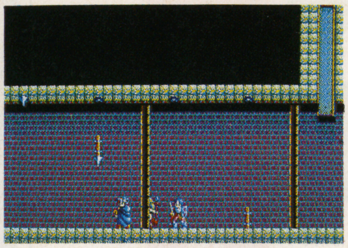
それでは1番目のシナリオ「血ぬられた王家の秘宝」から、順に攻略ポイントを紹介していこう。

中に入るとまぎれもなくそこはピラミッド。ところどころ壁画や石像、棺などが置いてある。まずはこれらをくまなく調べていこう。

ギルバレス島との中継地点、サンダース島だ。ここではメニューに表示されていることができる。

点在している石像にいろいろメッセージが書かれていることがわかると思うけど、これらはゲーム進行上かなり重要なことがらなので、必ず覚えておこう。

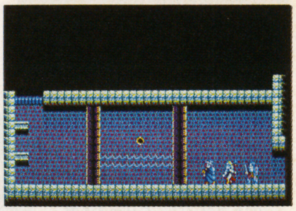
また、入口付近に取ってくださいといわんばかりに青い宝石があるのだが、これはただ持ち歩いていたのでは、いつになっても解けないアイテムなんだ。



ここのヤリは要注意！ 直撃されるとヒットポイントが1パーセントまで減ってしまうぞ！

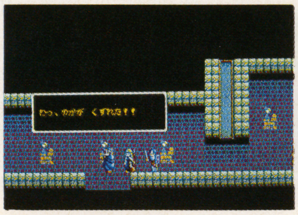
つまり青い宝石を持ったまある場所を通ると、突然床が崩れて先に進めないというわけ。

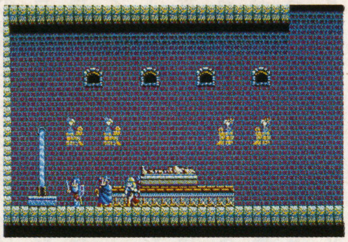
しかし床が崩れるところも、落ちてみると銀の棒というアイテムが手に入るので、1度は落ちておかなくちゃいけないのだ。銀の棒を手に入れたら青い宝石は返しておこうね。



先ほど手に入れた太陽のルビーを、画面中央の穴にはめてみよう。左のエレベーターが動き出すぞ。

入口付近にある青い玉を持ち歩いてしまうと、ごらんのように悪いこと続き。でもときには……!?





手に入れた銀の棒を棺に差しこむと、画面左に水が湧き出る。もしかして、これが聖なる水か？

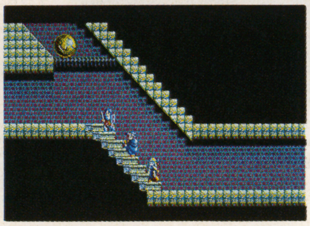
まあ、このシステムがわかってしまえば、あとは思ったよりトントン拍子に進んでいくので、例のメッセージと照らし合わせながらゲームを進めよう。

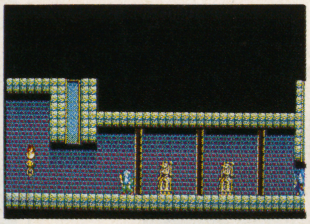
そしてシナリオ後半、呪術師に宝石を取られ、追いかけまわすシーンがあるんだけど、ここではあることに気がつかないと、いつまでたっても呪術師を捕らえることができない。

なぜ追いかけっこがループしてしまうのかということを考えてみると、これはどうやら赤いルビーを置く場所が悪いようだ。それまで上のエレベーターにはめていたルビーを、今度は下のエレベーターにはめて様子をみてみよう。

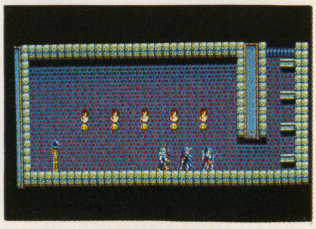
すると案の定呪術師は下に逃げ、棺の奥へと入り込んでしまうのだった。それを追いかけてソーサリアンたちも乗り込むわけだが、そこで彼らが見たものは巨大なツタン・カーメンだったのだ。

上のほうに、なんとも意味ありげな漬け物石が……。へたなことをすると転がってくるぞ。



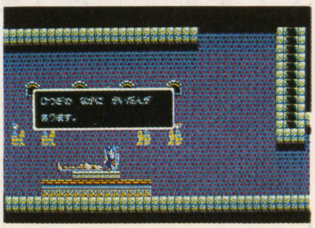


しまった！ ジイサンにダイヤを盗られてしまった!! しかしこのジイサン、逃げ足が速い！

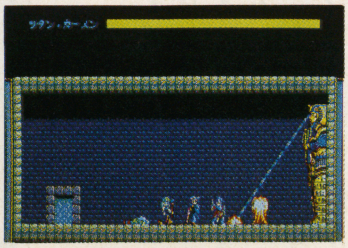


あのジイサンが潜んでいたと思われる部屋。奥の水晶玉でピラミッド全部が見渡せるとか。

苦労に苦労を重ね、ついにジイサンを追い詰めた。コラコラ、おとなしく出てきなさい。



こいつは近づくと目から強力なレーザーを発し、ダメージを与えられる距離までなかなか近づけない。うまくレーザーとレーザーの間をぬって間合いに飛び込んで攻撃しよう。またレーザーも強いが、地面での爆発もかなり強いので注意してくれ。



親玉のツタン・カーメン。レーザー自体はそれほどでもないけど、火の手に当たるとダメージは大。

レベル2 「魔の下僕ガッシュの陰謀」

このシナリオは他のシナリオと比べても、ストーリーがうまく作られている。

いきなりおじいさんに魔物と間違われるところから始まる前半はなかなか微笑ましいシーンで、ボクの大好きなところの1つだ。

さて、おじいさんの信用を得るため、おじいさんの言うところのペロの花を取りにいくことになるんだけど、これがまたすぐに手に入るシロモノではない。もうほとんど前半戦の目的がこれといっても過言ではないほど。

まず第1のステップは、動物たちとしゃべれるようになること。でもただ話しかけたってリスはチュウチュウいうだけだし、犬もワンとしかいわない。

これは途中で出会う、犬のアーサーに耳飾りをもらうことで話すことができるようになるんだ。話せるようになれば森の動物たちから情報も聞けるし、物語りも進む。

どうにかこうにかペロの花を手に入れてウキウキ(サルではない)気分で家に戻ると、なんとおばあさんが敵に連れ去られてしまっている。力なくうずくまっているおじいさんの姿がなんともあわれなので、ここはひとつ力になってあげよう。

この後おじいさんに橋をかけてもらうんだけど、ここからが後半戦。前半戦はなんなく進んできたキミも気をひきしめていかなくちゃいけないぞ。

城塞の中に入ってまずやらなくちゃいけないことは、おばあさんの救出だ。そこであちこちウロウロしてみるんだけど、この城塞は思ったより敵が強いことに気がつく。なかでも強敵一番は、グスターだろうね。今までの敵のように攻撃したりすると、石化弾を撃たれあっけなく殉死してしまう。しかもこいつは3種類の攻撃法をもっていて、それぞれ攻略法が違うというんだからやっかいもの。

まず1つめは、動かないけれど上にへばりついているやつ。そのまま下を通ろうとすると石化弾を吐かれてしまうので、めんどうくさいけど1匹ずつ倒していかなくちゃいけない。倒し方はマニュアルにもあるように、半歩手前でジャンプするのがよい。ここはけっこう微妙な間合いなので、まちがわないようにね。

そして2つめは1番めのやつが動いてくるという敵。こいつの場合は1ヵ所でジャンプしながら剣を振っていれば、向こうからやられてくれるという寸法。あわてないでじっくり倒していこう。

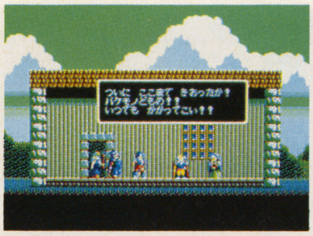
3つめのグスターは、地面に張り付いているタイプ。こいつだけはある一定の時間ごとに弾を吐き出すので、弾を出し終わったらすかさず切りつけよう。

以上の3パターンは、この城塞を歩き回るのに知っておかなければならないこと(至るところにいるもんね)なので、ぜひ修得しておいてほしい。

もう1つこのシナリオには、ダイヤルを回すというひっかかる場所がある。右の彫像でダイヤルをセットし、左の彫像で機械を作動させるという仕組みなのだが、ダイヤルのセットの仕方をまちがえると、左の彫像を動かした瞬間トラップが作動してしまい、わき出るコウモリと戦うハメになる。

このセット方法を知るには、やはり1つずつ組み合わせなければならないようなので、まぁがんばっておくんなまし。

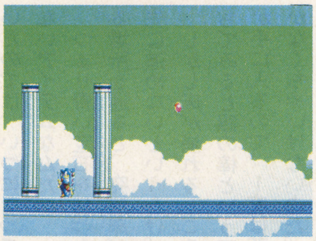
そして親玉のガッシュなんだけど、こいつは最初のうち相手を油断させるため、みすぼらしい老人の格好をしているのだが、やることをやってからくると真の姿に変身する。変身した後のガッシュはメチャ大きくて強いので、ヘタに突っ込まずヒット&アウェイで少しずつダメージを与えていこう。



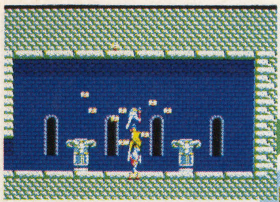
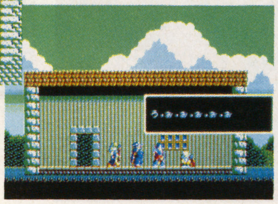
このおじいさんは、ボクたちが正義の味方だということをなかなか信じてくれない。どうしよう。

リスの言うとおり、崖の下でちょっと待ってみると、妖精が現れる。ここでキミ自身が試されるのだ。

この崖は橋をかけないと渡れないみたいだ。FLYを使えば楽そうだけど、そうもいかないようだ。

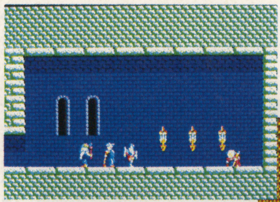


やった、ついにペロの花を手に入れたぞ! これでおじいさんにも認めてもらえるね。

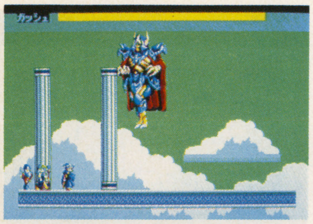
あれ? おじいさんがコブを作ってうずくまっている。さらにおばあさんがいない! まさか……。

ここのトラップは、とりあえず最初から組み合わせを試してみなければならない。さもないと……。



おばあさんを見つけたのはよかったけど、鉄格子が二重になっていてブローチも受け取れない。

何っ! こいつがガッシュ? こんなオッサンひとひねりだぜ! でも結界が張ってあるんだよなあ。



ウヒャア! 変身後のガッシュはこんなに大きかったのか! 近づくと跳びかかってくるぞ。

レベル3

「心を失った姫君」

このシナリオは、始まったすぐ後からひっかかるようにできているんだ。まず扉が2枚あって最初の扉には真珠がはめてあり何もしなくても開くんだけど、2枚目(ボクのこと……関係ないか)の扉を開くには扉にある穴に真珠をはめこまなければならない。

真珠をはめる場所は3か所あるんだけど、組み合わせが間違っていると3つはめたとたんに真珠が溶けてなくなってしまうんだ。

この真珠の順番、じつは1枚目の扉にはまっていた真珠の順番と同じなんだよね。

これは思ったより見落としている人が多く（ボクもその1人だった）、最終手段として1つずつパターンを変えて組み合わせていくような光景がよく見られた。これはもちろんシナリオ制作者が想定したものなのだが、みごとみんなワナにはまってしまったということになるね。

さて物語りが中盤になると、道中で見つけたバムの種のお世話になる。このシナリオでソーサリアンはゴツゴツした洞窟内を探索するため、先に進めないという状況下に置かれると、このバムの種で岩壁をふっとばすという暴挙に出てしまう。ほとんどそれで話が進んでいってしまうようなものでもあるのだ。

まあ、そんなこんなであっという間に親玉の登場。ここの親玉はピラミッド・ソーサリアンのなかで1、2を争うほどの強敵。攻略法を見つけなければ今まで時間をかけてきたのがパア。つまり全滅してしまう可能性が大きいんだ。

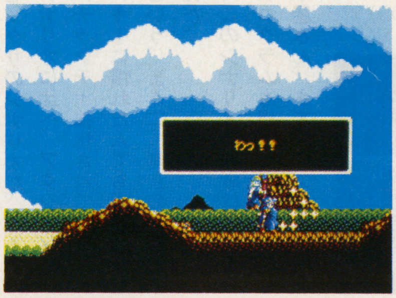
親玉ガドルガンは分裂して迫ってくるのだが、この分裂した火の玉がいきなり強い！ ぼぉっとしていると、この時点で死んでしまうので必死になってよけよう。

そして実体化したあとは、火炎弾を吐いてくる。この火炎弾も非常に強く（結局全部強いってわけね）、弾道を見切ってうまくよけないと、あっけなく戦死。

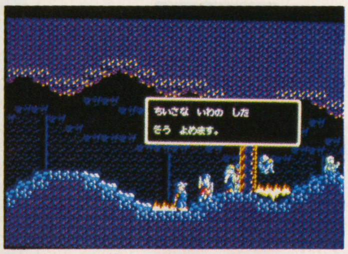
その弾が2発きたあと、この世で最も恐い石化弾が発射される。当然当たってしまえば、キャラはそのまま洞窟の一部になってしまうのだ。でもその石化弾も、前の2発と弾道が同じというのがせめてもの救い。キミはガドルガンをしとめることができるかな？

こいつを倒せば、ガドルガンのカギというアイテムが手に入り、次のシナリオへ進めるのだ。

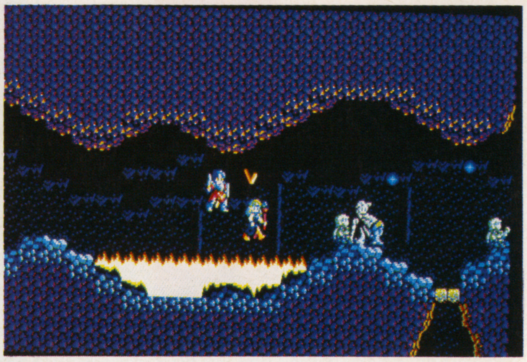
がんばろう！



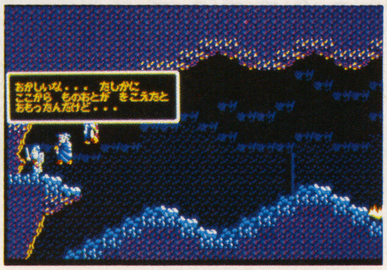
今爆発したのはバムの花。種を地面に植えておくと、やがて爆発するそうだ。

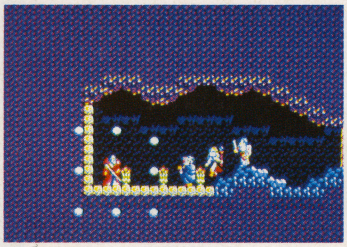


このドアにはめ込むものは、小さな岩の下にあるのか。ずいぶんあちこちにあったようだけど。


右に見える青い玉は石化弾。直撃すればたちまち石になってしまう。攻撃が止むのを待とう。

穴にはまってしまって、どうしようと思っていたら、上からロープが……。うまく助かるもんだね。


うーん、怪しいなあ。ここの先にはきっと何かあるに違いない。なんとかして開けたいなあ。


こいつは中ボス。この敵を倒さないと、洞窟内の結界は消えないのだそうだ。

中央の3本線はエレベーターになっていて、上に登ることができるんだ。右に行けば外にも出られる。

今回のソーサリアンはアクション性が高くなっていることが、この場面からもうかがえるね。

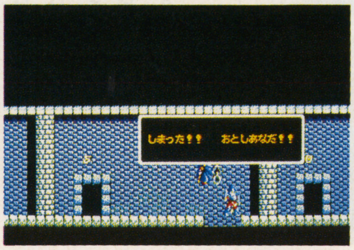
なんと姫はギルバレスに魂を抜かれてしまったようだ。一刻も早く取り戻さなければ！

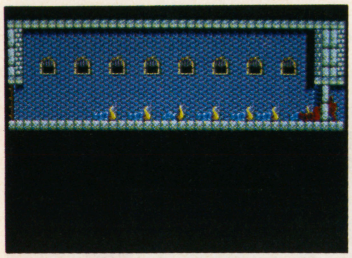
こいつが親玉のガドルガン。ただでさえ強力なヤツの弾は、3発目になると石化弾になるのだ！

レベル4 「嘆きの神殿」

　このシナリオは、タイトルにもあるように、〝嘆き〟という言葉がピッタリのシナリオだ。今までのシナリオに比べ、アクション性がメチャクチャ強化されていて、テンキーに慣れた人でも相当苦しむという、まさに〝嘆きの神殿〟なのだ。
　このシナリオの作者は、メインプログラムも担当している御存じ木屋さん。さすがにプログラムを知り尽くしているので、「こうしたい！」というのをそのまま表現できるようだ。逆にいえば木屋さんの性格がそのまま出てしまったというシナリオでもある。
　さてマップを見てもらえばわかるが、この神殿はいくつもの階に分かれていて、下から順番にクリアしていかないと解くことができない。
　というわけで、1階から順番にポイントを紹介していこう。

何もしないでここにきてしまうと落とし穴にはまってしまう。どうすればいいのかなあ？





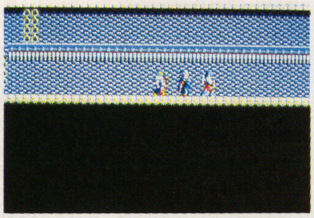
この階はこういった部屋がいくつもあるんだけど、同じ敵でもだんだん強くなってくるんだ。

1階

　いくつか部屋があるけど、ほとんどの部屋に落とし穴がある。しかもその落とし穴の上には意味ありげなクサリがたれ下がっているので、なんとか落とし穴をふさがなければならない。
　ポイントは、階の中央付近にある、ちょっと広い部屋をみつけることだ。ここには落とし穴がなく、代わりにたくさんクサリがたれている。このクサリこそ各部屋の落とし穴を止める装置なのだ。これですべての落とし穴をロックしてから各部屋のクサリを引けばOK。階段で上に登れるようになる。

2階

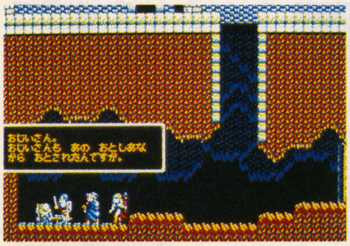
　この階には、とおってもいやらしいスライム君が初登場する。こちらがジャンプすると、向こうもジャンプしてくるので、飛び越すことはまずムリ。しかたがないので1匹ずつていねいにつぶしていこう。でも2匹に1匹は分裂するので、全滅させることはできない。とりあえず行く手をはばむやつだけ倒せばいいぞ。
　そして釣り天井だけど、これは1階とほとんど変わらない。最後の天井はとてもよけきれないので、HEALをかけながら強行突破してしまおう。



クサリを引いたら釣り天井が落ちてきた！　はたして扉まで無事にたどりつけるのだろうか!?

3階

　始まってすぐの扉に入ると、いきなり針のついた壁が迫ってくる。

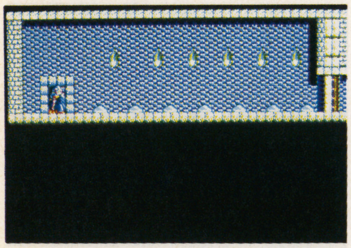


こんなところにおじいさんが1人。敵か味方かわからないけど、人気がないよりはいいね。

それだけならまだしも、壁に押されているときに下からは毒の針も突き出てくるのだ。ダメージは食らわないのだが、毒に冒(おか)されてしまうんだ。
　ここで暴れてもしかたがないので、おとなしく行き着くところまで押されてしまおう。ちなみに下から突き出た毒針は壊せるので、1つずつ壊しながら脱出しよう。
　そして石像のところ。ここはただ調べるのではだめで、なんと横から飛びげりをくらわせなくちゃいけないんだ。ここでつまる人は多いと思うので注意してね。

4階

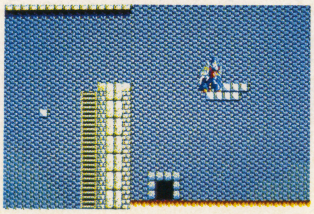
　もうやだ……、と思わせるほどとんでもない階。
　扉に入ると例のごとく敵がワサワサと降ってくるので、まあとりあえず倒す。ここまではまあいいとして、次の部屋に入る。また同じような光景に同じような敵。
　だからついつい同じように戦ってしまうのだが、敵の性質が全然ちがうのだ。さっきまでは接触してもなんでもなかったのに、今度は毒に侵されてしまうのだ！
　そしておそるおそる次の部屋に入ると、また同じ……。でも今度は接触すると呪われてしまい、魔法が使えなくなってしまう。
　そして最後の部屋では、石化の能力をもつ敵がいた…。
　という具合にどんどん強くなっていくので、最初の敵で調子にのってはいけないぞ。



はっきり言ってここは難関。スライムをうまくジャンプさせて、火の玉にぶつけると倒せるんだ。

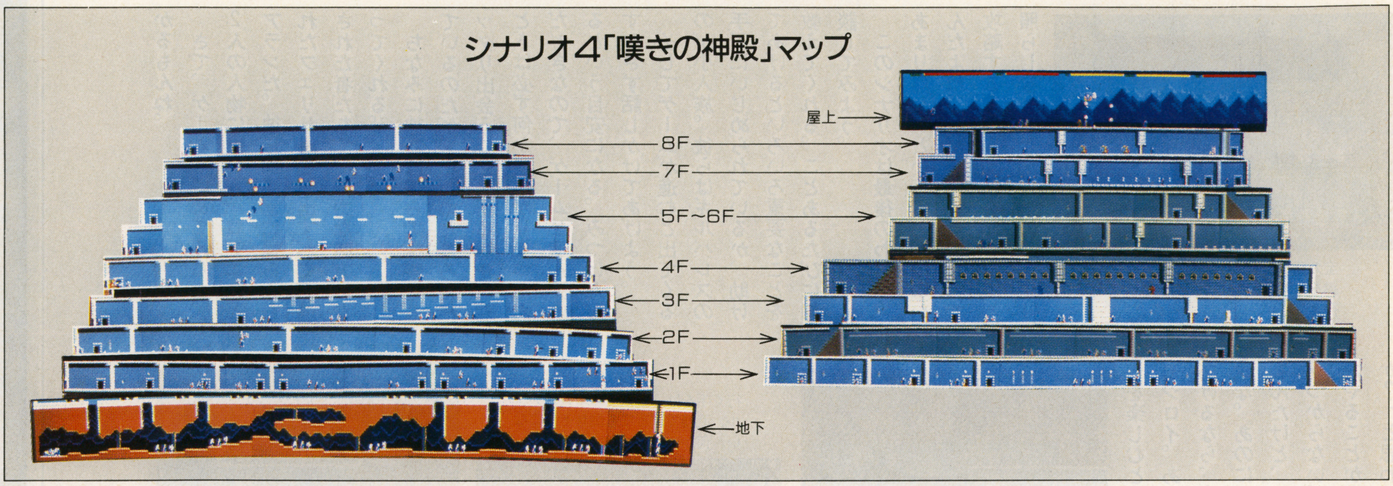
ここで詰ってしまう人が多いようだ。ここの答えは石像に飛びげりをすること。気がついたかな？

ここもハマリどころの1つ。左右に動く板に下から飛び出てくる火の玉。もう、やだ〜。



5・6階

　ここもメチャ難しい階。というより、シナリオ中もっとも指の正確さが問われるところなんだ。
　まず下が火の海で、動く板に乗



っていくところでは前からくる板をよけなければならず、しかも下から火の玉がバビューンと飛んでくるというとんでもない場所だ。ジャンプするタイミングを覚えない限り、いつまでも火の海に突き落とされる生活が続くでしょう。

そしてもう1つ、火の海の直後に控えているエレベーターのタイミングも異様に難しい。とくに下りエレベーターの性格を見切ることが大切だ。

7階

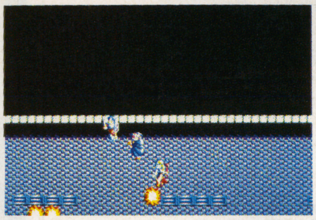
まっすぐに乗らないと、跳ね上がってしまう陰険な板のある部屋をぬけると、そこは4つの泉がある部屋。右から順にHEAL、POISON、ADD TO LIFE、FLYの効果がある。

その後マニュアルでもちょっと触れている、ウイスプがクルクル回っているところに行ってみよう。ここばかりはいくらよけようとしても、ウイスプにぶつかって叩き落とされるだけなので、マニュアルを信じてそのとおりにやってみよう。実際それ以外に行き方はないようだ。

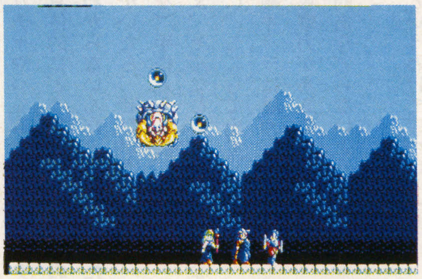
8階

最後のボスがいる階。とはいっても、すぐには行かせてくれない。4階にいたオノを振り回すやつが3匹もいる部屋、スライムと人魂がいっしょにいる部屋など、まだまだ難関は続くぞ。

ヒントを1つ。スライムは倒せないと思いがちだが、人魂に当てると勝手に死んでくれるんだよ。



マニュアルにもあったフロア7の難所。木屋さんのいうとおりに行けば、絶対にだいじょうぶ！



シナリオ4の親玉・ジャグラー。周りで回っている弾は強いが、本体だけになれば超弱！

屋上

親玉のジャグラーと対決する。本体の周辺には貝(?)がグルグル回っており、とても攻撃はできないので、まずまわりの貝からつぶしていこう。その間、HEALはほぼかけっぱなしがいい。でないと今まで指のつる思いで抜けてきた努力がパァになってしまうかもしれないんだからね。

まわりの貝を倒せたら、キミはもう勝ったも同然。

本体は攻撃魔法を使うことによって降りてくるので、攻撃できる高さまで誘導して切り続けよう。けっこう楽勝だよ。

レベル5 「魔王ギルバレスの迷宮」

いよいよ最後のシナリオ「魔王ギルバレスの迷宮」だ。

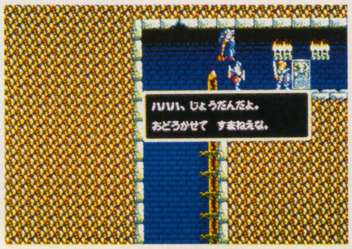
プレイしてみるとわかるが、このマップはなんと1画面単位。どこに行ってもスクロールはしない。だから、ちょっと似かよったマップが出てくると、非常に混同しやすいんだ。ただでさえ広いのに、迷ったりなんかしたらそれこそ大きなタイムロス。全部わかってても相当な時間がかかってしまうのに、迷子になんかなったらはっきりいって1日費やしてしまうこともありうる。ましてや88あたりでやっていようものなら（そういう人のほうが多いと思うんだけど）、途中でセーブできないため明日途中からやろうということができない。

ここまでいえば、ボクが何をいいたいのかわかるでしょ？ そう、時間をできるだけ短縮するためにマップが必要ということなんだ。

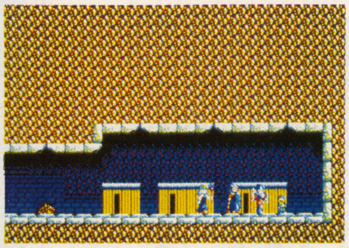
本来なら自分で書くところなんだけど、今回は大サービスでマップつき。これを見ながらプレイすれば迷うことはないぞ。

また、人の話をよく聞くということも重要だぞ。今回も御多分にもれず会話が多いので、必要なら書き留めておくことが望ましい。

これで、次に何をすればいいかわ



ああ、ビックリ。敵かと思ってしまったよ。話によるとこの人は旅の剣士だそうだよ。



衛兵にいじめられている小人を助けると、小人の村に招かれる。何度も立ち寄ってみよう。

PASOCOM

かるもんね。

さて、ゲームを始めてみると、2人の人物に出会う。ロアニスとアランだ。彼らは迷宮に捕らえられたフェリサ姫を救出すべく派遣された者たちで、強力な味方になってくれる。

ちなみに彼らは彼らで探索をしているのだが、思わぬところでバッタリ出会うことがある。そんなときは必ず何か手がかりをつかんだときなので、ゲームが進んでいるという目安になる。みつけたらすかさず話しかけてあげよう。

そしてゲームが進むと出てくるのが小人族。彼らはギルバレスの手下にいじめられているが、助けてあげるといろいろ重要なことを教えてくれる。ことあるたびに相談してみよう。

このシナリオは最後のわりに、あまり難しいというほどではないんだよね。だからやっきになって攻略するというよりも、マップと照らし合わせながらそのストーリーを楽しむといったほうが断然オモシロイ。あえて難しいところをあげるなら、宝箱のカギの探し方かな。あのにごった池を探しまくるんだけど、これがまたなかなか見つからない。「ひょっとして、まだやることがあったんじゃないのか？」と思わせるほど手に入れるまでに時間がかかる。でもあきらめずにレバーをガチャガチャやってると（じつはボクも具体的にどうすれば手に入るのかわからないんだ。もしわかった人がいたら、ぜひボクあてに御一報を）手に入るんだ。

ま、そんなところかな？ ちなみに、ここらで出てくる敵キャラは思ったより攻撃力があるので、絶対あなどらないように。

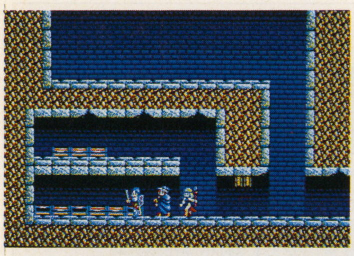
というわけで、ついにきましたギルバレス。こいつの直前でセーブができるということは、こいつはそんなに強いのか……？ と思いきや、パターンをつかんでしまえば、いままでのどの敵よりも楽に倒せてしまうのだ。

まずギルバレスの部屋に入ったら、写真の位置にすかさず入り込もう。はっきりいってここはギルバレスの安全地帯。火山弾がバシュバシュ飛んでくるけど、ここにいればぜーんぜん当たらない。

そしてギルバレス本体が出てきたら、剣だけ当てて倒す。これを繰り返せば思ったよりあっさり倒すことができるんだ。

そして倒したあとは、今までのどのソーサリアンよりも感動的なエンディングが……。はっきりいって涙ものですよ、こりゃ。1度は見る価値あり！ 健闘を祈る！

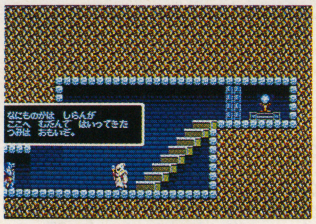
（文／闇の帝王ＹＡＳ）



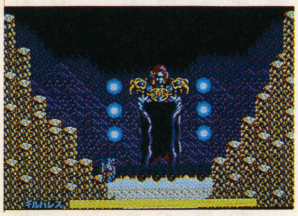
宝の箱がいっぱいあるぞ。何？ 鍵をもっていない？ すぐ探しに行きなさい。

困ったときはお互い様。妖精の相談にのってあげよう。重要な話が聞けるぞ。

行く手をはばむアースエレメンタル。武器ではとても倒せそうにない。何かいい手はないものか……。

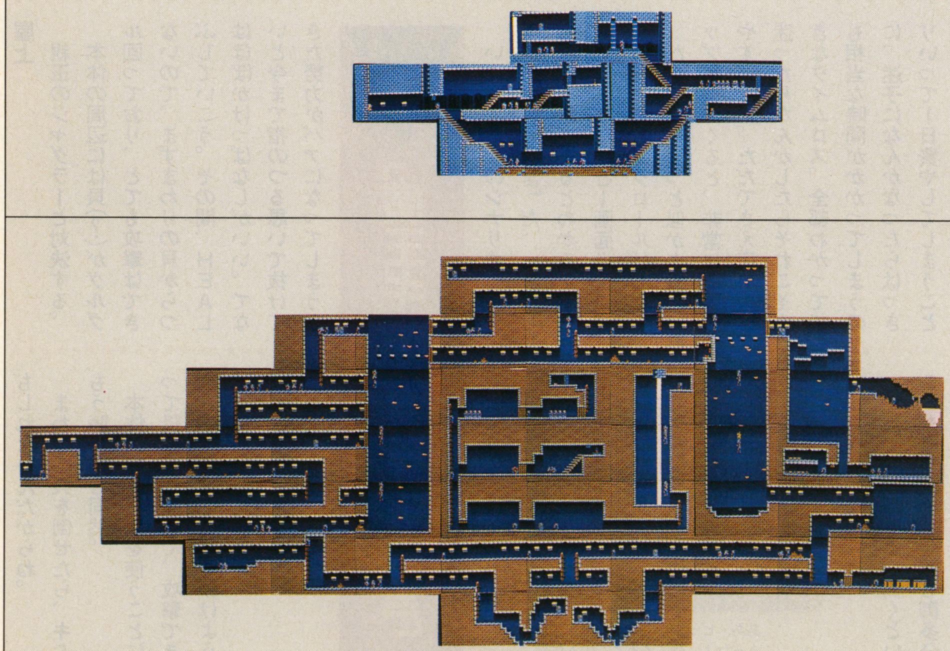


いよいよ大詰めといった雰囲気。しかしまだジャマ者が出てくる。いつになったら終わるんだ？



ついに最後の敵・ギルバレスが登場。攻撃は強いけど、写真の位置は安全地帯だったりする。

シナリオ5「魔王ギルバレスの迷宮」



スタートレーダー

しばらくRPGに専念していたファルコムが久しぶりにシューティングゲームを発表した。アドベンチャーやRPGの要素も含んだニュータイプゲームの実体は？

日本ファルコム　PC-88SR以降　8,700円

今度の新作はRPGじゃないの？

主人公のカイン。スタートレーダー＝宇宙の運び屋が彼の仕事だ。

ボルマン商会にお仕事をもらってお金を稼ぐんだぜ。

もうみんな知っていると思うけど、『YsⅢ』と共にウワサになっていた日本ファルコムの新作『スタートレーダー』が取材できたよ。ゲームはもうほとんど完成していて、3月中には発売の予定だそうだ。

広告に〝シューティングでもアドベンチャーでもRPGでもない〟なんて書かれているから、「いったいスタートレーダーってどんなゲームなんだろう？」と思ったんじゃないかな。

さてその答えはというと、アドベンチャーとシューティングが交互に進み、そのなかにRPGの要素も入っていると思ってもらえばいいみたいだ。

トレーダーってなんだろう？

『スタートレーダー』ってタイトルの意味だけど、そのまま訳せば星間の通商。もっと平たくいえば星間の運び屋(宅配便屋?)という意味になるんだ。

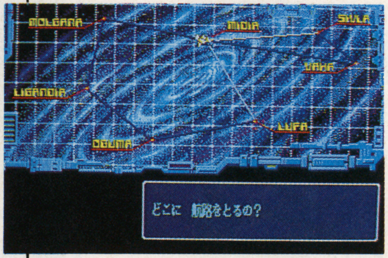
銀河系のように見えるのが物語の舞台となる星系だ。各惑星を回りながらこの物語の目的を達成することになるんだ。赤いカーソルがこの写真の真ん中にあるのがわかるかな？　ここがスタート地点の〝ミディーラ〟だ。

この物語の主人公であるカインの仕事がこのトレーダーで、この星間の荷物を運んだり人から頼まれた仕事を請け負って報酬を得るんだ。仕事はトレーダーの元締め・ボルマン商会で紹介してもらうというシステムになっている。

じいさん捜しを頼まれるのだが、話は思わぬ方向に進んでしまう。

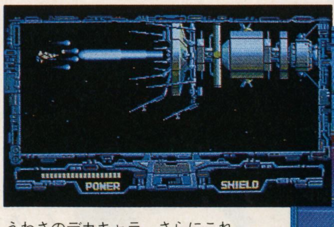
ミディーラにあるボルマン商会にカインがきたときに、今回の物語のカギを握っている少女・レフィがカインを訪ねてきて、音信不通となった彼女のおじいさんを捜してほしいという。つまり、ここからアドベンチャーが始まるわけなのだ。頼みを断わるっていうコマンドも用意してあるけれど、かわいい女の子の頼みは聞いてあげないとね。

うわさのシューティングシーンはこうなるぞ!!



この物語の舞台となる星系マップ。白い線が現在移動できる航路だ。

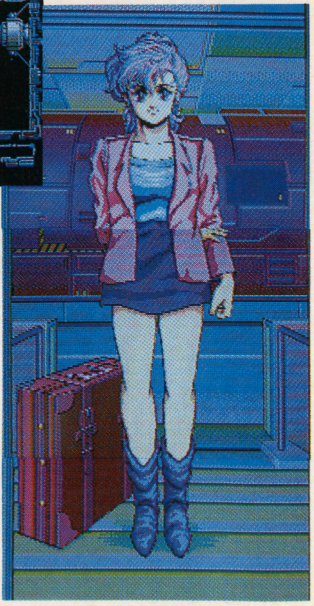
さてスタート地点のミディーラから情報集めのために他の惑星へ移動するのだが、この惑星から惑星への航路がシューティングシーンになっているんだ。さらに航路が往路・復路になっていて、復路では自機が往路とは逆に、つまり画面上を右から左へ進んでいくんだ。今まで横スクロールのゲームは、ほとんどが左から右への1方向にしかスクロールしなかったよね。考えてみれば、行きと帰りで方向が逆になってるんだからこのほうが自然なんだけど、これはなかなか新しい印象をうけるよ。



うわさのデカキャラ。さらにこれよりデカいのも登場するんだ。

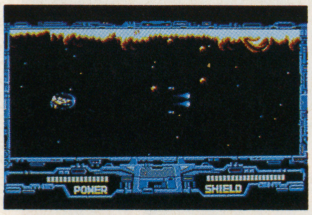
シューティングシーンは写真のプロミネンス面のほかに、隕石が飛んでくるアステロイド面や触手面など数種類あり、航路ごとに決まっている。各シーンでは敵のボスキャラが出るのだが、大きいわりにはスムーズに動くぞ。

次にシューティングの難易度だが、残機制ではなくダメージ制をとっているのでそれほど高くはないようだ。敵の出現ポイントやアルゴリズム、安全地帯さえ知ってしまえば、YASやSHOTAN・ーのようなゲーマーでなくてもクリアできるから、アドベンチャーでは進んでいるのにシューティングで詰まったなんてこともなさそうだ。



ストーリーの鍵を握る少女・レフィの登場シーン。パンアップだ！

また武器を買うことによって装備を強化することができるんだ。このへんはRPG的な味付けだね。え？　どうやってお金を稼ぐのかって？　ボルマン商会で仕事を引き受けて、報酬をいただけばいいのだ。



シューティングシーンの一部・プロミネンス面。沙羅曼蛇も真っ青？

それから、このゲームのBGMを作っているJ・D・Kチームに期待したい。きっとソーサリアンやYsを超えるBGMになるんだろうな。

（文／炎上寺）

どろろ

モンスターデザインが得意なクエイザーソフトが
こんどは日本の妖怪が登場する
アドベンチャーゲームを作ったぞ。
ホラー、オカルトファンなら必見だ！

クエイザーソフト PC-88SR以降 8,800円 ©手塚プロダクション

『どろろ』って知ってる？

『どろろ』っていうゲームのタイトルを聞いて、『ああ、懐かしいなぁ』と思う人は、30代前後かそれ以上の人じゃないかな。

でもBEEPの読者だったら、ほとんどの人が10代だろうから、この漫画のことを知らないのも無理もないと思うな。どうしてかというと、原作になった『どろろ』っていう漫画は、今から20年も前に少年サンデーに連載されていたからなんだ。

そして、原作者は漫画界の巨匠・手塚治虫なのでした。知らなかったでしょう。ちなみに、『どろろ』は全4巻のコミックにもなっているから、本屋さんで見かけたらゲームをプレイする前にでも読んでみるといいかもしれないね。

あー、それからどうして『どろろ』っていう変わったタイトルになったのかというと、手塚治虫の友人の子供が「どろぼう」のことをきちんと言えなくって、「ドロロウ」とかたことでしか言えなかったのをヒントにしたんだって。知らなかったでしょう。

ではここで、原作を読んだことのない人のためにストーリーを紹介しておくね。

妖怪村とよばれる村にたどりついた2人。ただならぬ妖気が……。

ストーリー

あるところに醍醐景光という侍がいました。この男は天下を自分のものにするために、48の魔神と恐ろしい取り引きをしたのでした。それは、やがて生まれてくる彼の子供の体を魔神に与えるというものだったのです。

魔神たちは彼との約束を守りました。生まれてきた子供には目、耳、手足など、体の48ヵ所がなかったのです。別れを惜しむ母親の気持ちもよそに、その子供は名前もつけられないまま、たらいに乗せられ川に流されて捨てられてしまいます。

子供はやがて薬草を採りに来ていた医者の寿海に拾われました。その姿を見た寿海は、この赤ん坊は生き延びることはできないと思いましたが、この赤ん坊は足りない体を補うような超能力をもっていたのです。赤ん坊の超能力に気がついた寿海は、体の不足している部分を精密な義手などで補ってやりました。

月日が流れ、赤ん坊も少年に成長し元気に走りまわれるようになりましたが、彼の超能力に引かれて怪物が出始めるようになりました。そんな彼をかわいそうに思った寿海は、彼に旅に出るよう勧めるのでした。

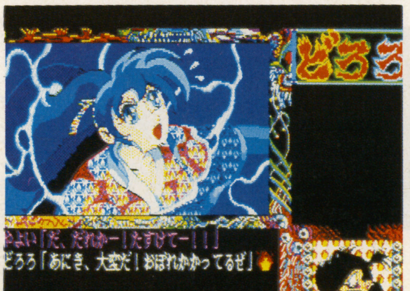
きっとこの広い世の中には少年が幸せになれるところがあるだろうと……。寿海に百鬼丸という名前をもらって、少年は48の魔神に奪われた自分の体を取り戻すため旅立つのでした。

旅の途中、ふとしたことからみなし子の盗っ人どろろと知り合い、いっしょに旅することになるのです。

……というのが原作のおおまかなストーリー。この後にいろいろとあるのだけれど、完結はしていないんだよね。今回のゲームのストーリーはクエイザーソフトのオリジナルで、すでに40余体の魔神を倒した百鬼丸がどろろと1年ぶりに再会して、また旅を始めるところからスタートするんだ。

この村の村長。〝やよい〟という少女を探してほしいと頼まれる。

やよいの家で眠っていた兄の〝たすけ〟。なんだか様子がおかしい。



大変だ！　やよいが沼で溺れかけている。早く助けてやらないと!!

特徴は『バトルモード』

次に、このゲームの形式について説明しよう。システムは最近のアドベンチャーゲームでは当たり前になってしまったコマンド選択方式。だからゲームの難易度に関しては、そんなに難しくはない部類だと思っていい。

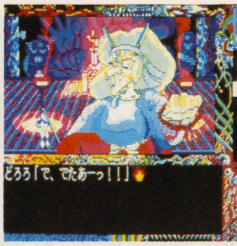
このゲームには2つのモードがあるんだ。1つがコマンド選択によるアドベンチャーモード。そしてもう1つ〝バトルモード〟というのがあるんだ。このバトルモードにはちょっと注目したい。

物語の内容が妖怪退治なだけに、ゲームが進んでいくと魔神やその他の妖怪たちと出会い、そして体を取り戻すためにこのバトルモードで戦うことになるんだ。

バトルモードも基本的にはコマンド選択方式になっていて、バトルコマンドと攻撃選択コマンドとの2種類がある。

まず「ねらう」で百鬼丸がその妖怪に対して攻撃する位置をテンキーの2、4、6、8で攻撃カーソルを移動して選び、その後「ねらう」で決定した位置を「攻撃選択」で選んだ方法で攻撃するんだ。攻撃選択コマンドは剣、仕込み刀、はやぶさ斬り、回転いなずま斬り、焼水、耳爆弾、どろろの大声のなかから選択するんだけど、敵の妖怪たちはそれぞれが弱点をもっているんだ。

たとえば、ザコキャラの野盗は鎧を着ていない部分を攻撃すればいいし、ザコ妖怪のドドメなどは体中の目が弱点になっているからそこをねらって攻撃してやるという具合だ。



超古寺にいる謎のおばば。〝緑の石〟について何か知っていそうだ。

行方不明になっていたたすけを、妖怪の手から助け出せた。

最初のころの敵に対しては耳爆弾や焼水、仕込み刀での攻撃が有効だよ。ただし、1回攻撃したところにもう1度攻撃しても、ほとんどダメージを与えられないので注意しよう。妖怪たちの弱点探しがけっこう難しいかもしれないけれど、〝仙人のメガネ〟というアイテムを手に入れると敵の弱点が見い出せるようになるらしい。このアイテムは早く探しだそう。どこにあるのかはまだないしょだよ。

最後に、ちょっとアドバイス。このゲームはある程度敵と戦わないとフラグが立たず先に進めないようになっているので、先へ進めなくて悩んだら敵と戦うまであたりを移動してみよう。そうすれば、きっと新たな道が見つかると思うよ。はたしてキミは、すべての敵を倒してハッピーエンドを迎えられるかな？

（文／炎上寺）

森の近くで出会った商人と法師。あれっ？ 商人は手塚治虫では？

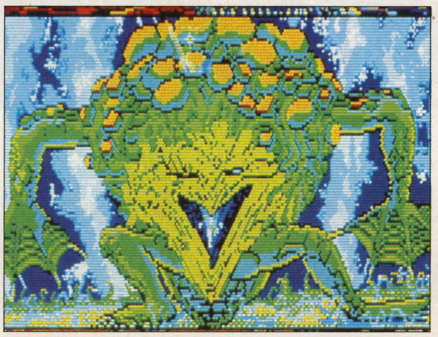
どろろたちを襲う〝化け物〟ども

このゲーム中に登場する妖怪たちの一部を紹介しよう。それぞれ弱点や攻撃方法が違うので、参考にしてほしい。なかには倒すとアイテムを落としていくのもいるぞ。

水晶鬼

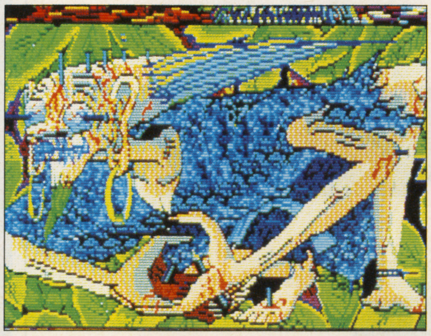
巨大なハサミを手にしているこいつは水晶玉が化けた妖怪だ。電撃による攻撃を得意とするが、弱点の両目、両肩、ハサミの中央の光る部分を狙って攻撃すればよい。水晶玉をもっているときは、やたらと強いので注意。

ミンツチカムイ



村の近くの沼にいる妖怪で、カエルが化けて巨大化したもの。弱点は体中にあるイボ。ここを1つ1つ焼水や耳爆弾で狙って攻撃すれば勝つことができる。こいつは毒攻撃をしてくるので、薬草がほしいところだ。

クヌギ

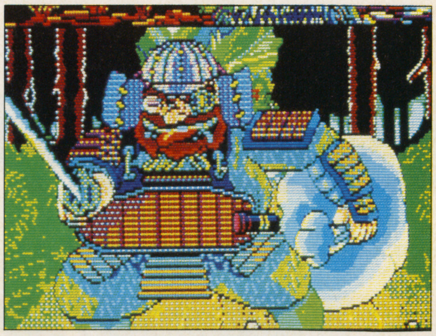


地獄から甦った僧の妖怪だ。なぜか全身に釘を打込んでいる。ザコ妖怪のなかではかなりの強敵で、釘を使った攻撃や毒眼攻撃を得意としている。弱点は手、両ひじで、ここを耳爆弾や仕込み刀で攻撃するとよい。

ドドメ

ぼろきれが風に包まれて化けてしまったという、なんとも妙な風の妖怪。こいつとはけっこう出会いやすいようだ。弱点は体中の目。こいつはそれほど強くはなく、備前長正で攻撃すれば勝てる程度の敵だ。

野盗



人間の敵キャラ。ほかに役人も出てくるのだが、化け物に比べれば2人ともまったくのザコ。野盗は毒虫を使った攻撃を仕掛けてくる。鎧を着けていない箇所が弱点で、普通に攻撃していれば倒せる相手だ。

ゴーファーの野望

MSX版グラディウスシリーズの新作はその名もズバリ"ゴーファーの野望"だ。ビデオゲーム版やFC版とは一味違った味付けだぞ。MSXでも走る、ユーザー待望の1本だ。

コナミ　MSX　5,800円　©KONAMI　1989

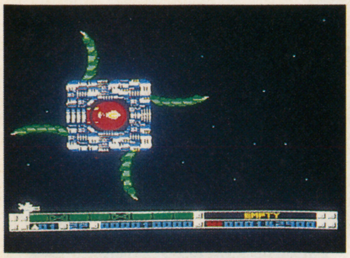
コナミのMSXは世界一ィイイッ！

3ヵ月のごぶさたでした。今月はMSX版ゴーファーをまとめて攻略しちゃおうというワケだ。みんな準備はいいかな？

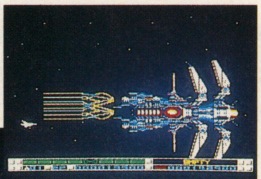
何？「MSXをもってない」だって？　最近そういうヤツ、多いんだよなあ。モチロン、MSX2+なんてダメだよ。やっぱMSXといったらMSX1だぜ！　RFで色バケを楽しむのが、通ってもんさ……。

ては、冗談。

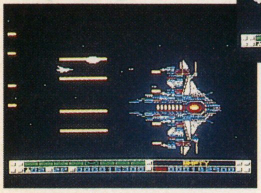
だけどMSX1ユーザーにとっては、今なおソフトを供給してくれるコナミは、神様仏様って感じだろうなあ。しかも内容だって新型機のゲームに勝るとも劣らないおもしろさだし、いまのところ"ゴーファーの野望"と呼べるのはオリジナルのビデオゲーム版とこのMSX版だけだっていうのも、MSXユーザーにとってはうれしい配慮。?（FC版のタイ



⬆テトランには安全地帯があるぞ。左下にいればOKさ。

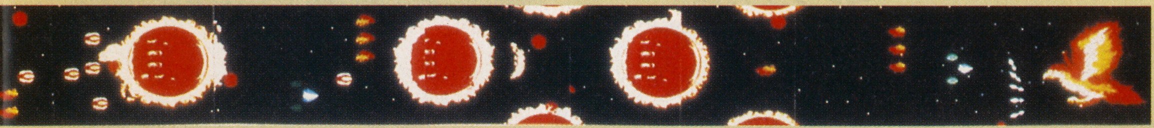


⬆アバドン艦。左右に追い詰められなければ、まあ勝てる。



⬇ミスフィッツ艦。ビームの間を抜けられれば問題なし。

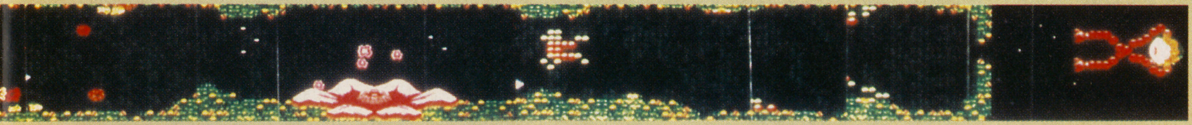
観賞用の火の鳥。弱い。



できるだけ画面の後ろでねばった後、花の真上でこらえよう。あらかじめゲージをオプションにしておくのもいいぞ。

画面の端まで待てば直撃はない。緑の部分を壊して抜けよう。

ボスにはリップルは不利だ。むしろノーマルショットのほうがいいぞ。



敵がショットにフタをしてくるぞ。死んでなければかわせるけど……。

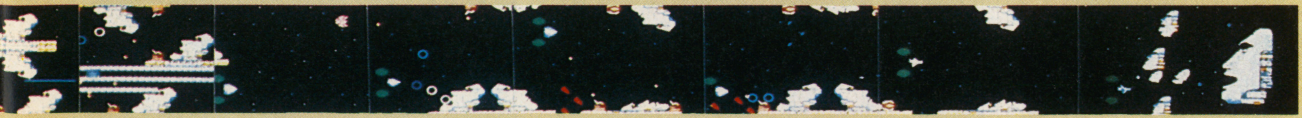
爆風が痛い。SDI砲台はリップルやミサイルで早めにたたけ。

5速もあれば上や下をそのまま素通りできるぞ。

マップ撮影なのにツインクルレーザーを使ってしまった。ごめんなさい／

敵のアップ（ダウン）レーザーはバリアーを1発ではずしてしまうぞ。早めに壊してからマップを探そう。

比較的強い。口の中になかなか弾が入らないから苦戦するぞ。



上下移動に動きを絞って、スクロールに運んでもらうようなコースをとるとやられにくいぞ。

立ち直るときは、早めに上のジェネレーターをつぶしておかないと、後ろから体当たりされるぞ。

単装ではこの竜は倒せない。動かないから攻撃力の差で決まる。

このボスは体を伸ばしたときに当たらないようにすれば問題なし。

トルをよく見ていただきたい。FC版はグラIIだが〝ゴーファーの野望〟じゃないよ)。

どれを選ぶか4タイプ！

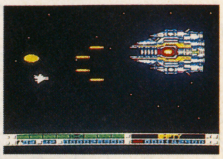
さっそく徹底マスター、内容に入ろう。

オリジナル同様、まず自機を4種類のなかから選ぶワケだが、見た目が似ていてもいくらか違っているのがわかるだろうか。

まずBタイプとCタイプのミサイルの性能が入れ換わっていることに注目。これはMSX版のリップルレーザーが単発のために、ミサイルの威力を上げてゲームバランスをとったのだと思われる。

あとDタイプは名前こそ2WAYミッソーだが、あのサラマンダで悪名高い「上に行くと下に出ず、下に行くと上に出ない」ミサイルなのだ。

次はゲージの数に注目。なんと目盛りが8つもある！——というのはMSXではおなじみかな？　1つは初期状態ではブランクに、もう1つはテイルガンのせいなのだが……カンのいい人はテイルガンがどの機体にも標準装備されており、しかも役立たずのダブルよりも優先順位が高い位置にあるという点から、かなり重要度の高い装備ではないかと推



➡ビッグコア。撃ち返しもないし、弱い。立ち直りには適当な難度。

⬅メカモアイ。ちゃんと頭が回ります。でもホッピングがいない。

VIXENタイプ別パワーアップ表

VIXENは、マップ内に隠されたある場所に入ることによってパーツが手に入り、使える武器が増える。手に入る順番は決まっていて、レーザー＃2、レーザー＃3、アップレーザー、ダウンレーザー、ダウンダブル、ホークミサイル、ガイデッドミサイルの順。

レーザー＃2、＃3は機種のタイプによって異なる。ホークミサイルはミサイルがカベに沿って進むようになり、ガイデッドはミサイルが追尾式になる。

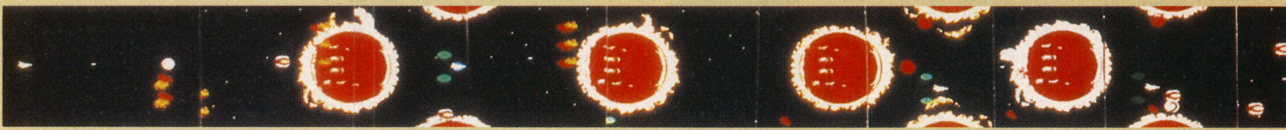
アップ、ダウンレーザーはそれぞれ1段階のみの拡散型貫通レーザーだ。

タイプA	基本装備	スピードアップ	ミサイル	テイルガン	アップダブル		レーザー	マルチプル	バリアー
	追加装備		ホークM. ガイデッドM.		ダウンダブル	アップレーザー ダウンレーザー	ツインクルL. スクリューL.		
タイプB	基本装備	スピードアップ	フォトンM.	テイルガン	アップダブル		レーザー	マルチプル	バリアー
	追加装備		フォトンホーク ガイデッドM.		ダウンダブル	アップレーザー ダウンレーダー	ツインクルL. スクリューL.		
タイプC	基本装備	スピードアップ	ナパームM.	テイルガン	アップダブル		リップルL.	マルチプル	バリアー
	追加装備		ナパームホーク ガイデッドM.		ダウンダブル	アップレーザー ダウンレーザー	ファイアB. エクステンドB.		
タイプD	基本装備	スピードアップ	2WAY M.	テイルガン	アップダブル		リップルL.	マルチプル	バリアー
	追加装備		2WAYホーク ガイデッドM.		ダウンダブル	アップレーザー ダウンレーザー	ファイアB. ベクトルL.		

ステージ1　人工太陽

スピードを2〜3速にしておこう。そうしないと火の鳥をかわせない。

よけられない人はフォースとテイルガンをつけよう。

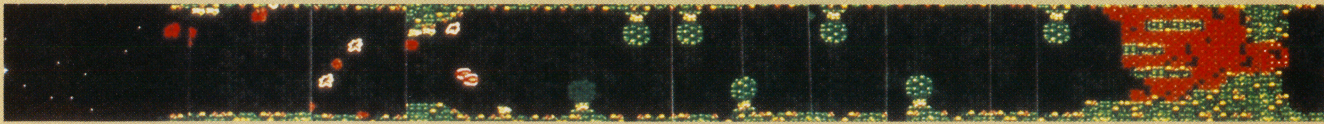


ステージ2　植物惑星

アメーバでカプセル回収だ。ミサイルをつけずに、スピードと前方攻撃のみにする手もあるぞ。

シャドウならオプションを前によせて根元を撃つべし。

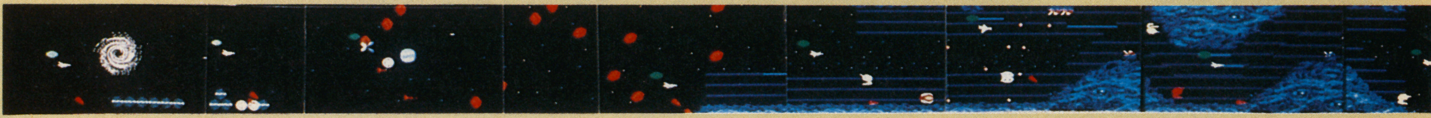
特殊兵器を手に入れよう。とくに穴から出るとき注意だ。



ステージ3　重力惑星

隕石は撃ち落とそうとせずに、よけるのだ。

最低でも3速以上にしておくこと。ジョイスティックを上下に振ってこらえよう。テイルガンでとっとと先に進むのがかしこい。



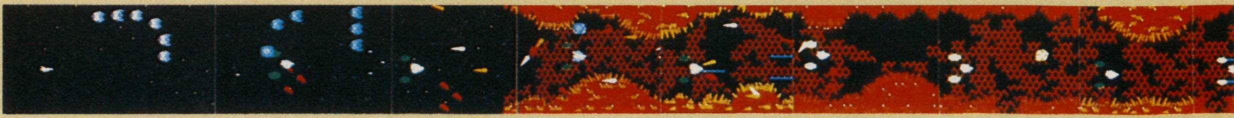
ステージ5　モアイ

敵の動きにつられないようにして、カラ撃ちせずにザコを全滅させよう。

ここにかぎらず右向きモアイの背中に入りこんでみよう。早くアップレーザーがほしいでしょ？

ステージ6　地獄

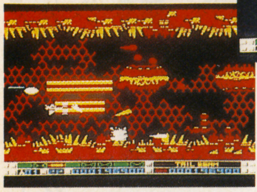
よくよく見ると、自機をねらうトゲはそんなに多くない。見切れ！



理したんじゃないだろうか?

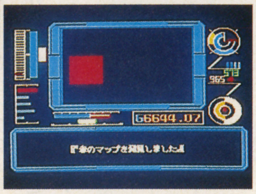
さてFC版では機体のタイプ別解説を読むと、よくミサイルの攻撃能力のことが問題になるが、そのへんの心配はMSX版ではあまりない。

なぜかというと、あとでどの機体にもアップレーザーが装備されるからなんだ。だから強くなってしまうとどれでもそう変わりなく使えるんだな。問題は、やられたときの立ち直りがしやすいのはどれかということだ。それはほとんどミサイルの性能による、というのはわかるよね。



⬇このジェネレーターは壊せる。E・ブラスターで焼いちゃえ!

⬆巨大メカモアイ。よく見ると不気味な表情である。

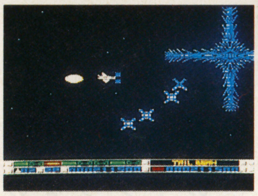


⬇おっ? これはなんだ? いったいどこで手に入るんだ?

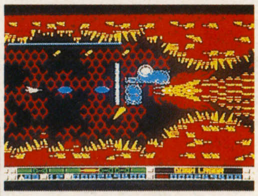
ボクの考えでは、とにかく生き延びたかったらBかC、がめつくパワーアップしたかったらAかDということになる。フォトンやナパームは強力すぎてジェネレーターを壊してしまう。それではたくさんカプセルを回収できなくなってしまうというワケだ。

ミサイルや2WAYならその心配もない。それにその気になれば、接近連射すればミサイルだってかなり使えるんだよ。

逆に最強装備ではどれが一番かというと、これはだんぜんDだ。A、Bはレーザーが太くなったときに画面が見づらくなるという欠点があるのに対し、Dは途中ファイヤーブラスター（グラ2でおなじみの使えない武器）にしなければならないけど、ベクトルレーザーにしてしまえば、もうこっちのもの。



⬇このボスは弱い。どういう体の作りをしているのだろうか?



⬆通せんぼの竜はベクトルレーザーでポンだ。動かないから平気さ。

"こんなに強くていいの?"と人生に疑問を感じてしまうくらい強いんだ。Cは場所によって使えるけど論外だね（写真を見てくれ）。

そうそう。シールドとオプションはフォースフィールドとシャドウで決まり。理由は他の装備では立ち直るときに厳しいからだよ。

まとめてみると、パワーアップの快感を追求したい人はD。大道芸で友達をあっといわせたい人はC。バランス重視の人はBってな感じかな?

もちろん、Aは「オレは真のグラディウスファンだ!」という人のためのものだ。他の機体には目もくれず、基本武装でガンバってくれ!

マップで攻略! ステージ1〜9

このゲームをやる人には、いまさら「ダンダンスクロールがなんとかならないかなあ」なんていう人はそんなにいないだろう。でも要塞面以外では、それほど気にならないんだよね。地面はダンダン動いてるけど、星や背景などはけっこうスーッと移動しているからなんだ。

〈ステージ1〉

人工太陽は、左回りに2回ずつプロミネンスを吹き上げることさ

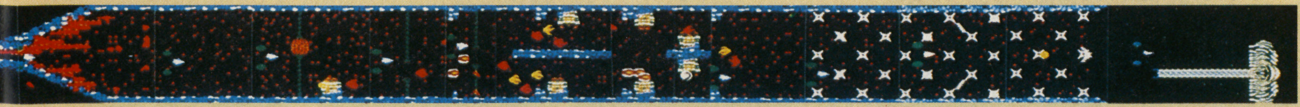
パワーアップに夢中になってスピードが遅いと流砂に当たるぞ。

真ん中を先にやっつけると安心してやられやすい。じつはそれぞれ突進したときに自分の弾を吸いこんでいるから、とくに真ん中がいないと上や下の弾が余計に自機に当たってしまう。うーん、盲点!

まず前進しきって後方のつぶをかわす。そのあと撃ちながら後退して、つぶがきれてきたらムダ弾を撃たないように1発1発ねらいながら切り抜ける。連射ジョイスティックだと逆につらいぞ。

ここのザコは90度角度をかえて跳ね返ってくる。早めにアップレーザーを装備して敵を減らさないと体当たりされるぞ。

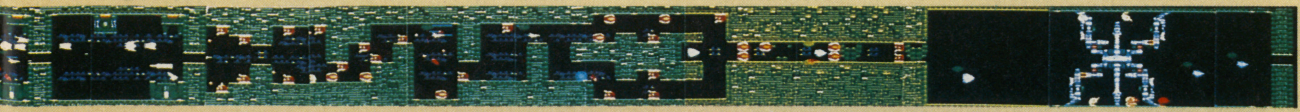
目の前を電撃が通り過ぎた直後に進むのが基本バリアーをけずられてもあわてずに。もしかしたらイッキに抜けられるパターンがあるのかもしれないけど。ボスは触手がおいていくオマケにやらなければ勝てるだろう。

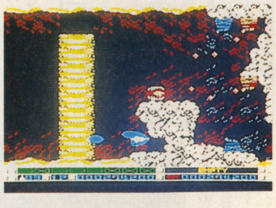


ボスは倒せないのだから、最終的にフォースとテイルガン、ミサイルくらいあれば十分だ。いろいろ試してみよう。ただし、後方からいきなりくるダッカーには注意してくれ。

くぼみに入ろう。これでループしても平気だよ。

クラブは足が上がったら思いっきり突っ込むのがコツだ。最後の方向転換にビビらなければ、意外にラクに抜けられると思うよ。




⬆巨大な流砂。あらゆる物理的な攻撃を吸いこんでしまうのだ。

え気をつければOK。あとは死にたくなかったらフォースとテイルガンを装備しよう。四方からの攻撃はけっこうビビるぞ。

ちなみに、そのままテイルガンでいても、オプションがついていればボスは倒せる。ほとんどのボスは、みんなこれくらいの強さだと思っていい。

（ステージ2）

あまりパッとしないけど、油断できない。1つはパワーアップして穴のなかに入るときに、胞子かスクロールにやられる危険があること。もう1つは花の花粉にオプションを取られることだ。

ボスの弾はミサイルでのみやっつけられる。このように、効く武器が限られる敵もいるのでよく観察することだ。

（ステージ3）

画面の貧弱さをアイデアでカバーした、いかにもMSXらしい面。ちなみに最初のストロボ地帯を楽しみたい人は、昔のMSXでやってみるといいかも。画面がブレて、かなりの迫力だぞ。

同様に、ブラックホール地帯を3速で抜けるというのもスリル満点！ いずれにしろ、最初「なんだ、この面は！」と絶望するかもしれないけど、慣れればなんとかなるからおもしろい。

（ステージ4）

タイムワープで過去の敵と接触する、というボス面（ここはマップ省略）。時間を逆行しているから、ボスがサラマンダ→グラ2→グラディウスと出てくるのがミソ。ちゃんと気がついたかな？

ちなみにボスのどれかに入ると、またもパワーアップできるぞ。それを見つけるのに奥まで入る必要はないんだ。先っぽで細かく上下すればわかるよ。

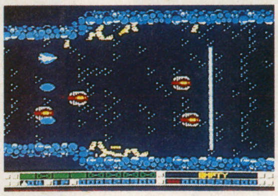
（ステージ5）

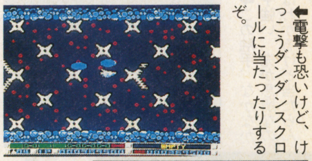
ぐるっと回ってくるザコがいるけど、もちろん動きについていってはダメ。動かずにねらうか、タテ、ヨコでかわすように。これはどの面でもいえることだけど、相手と同じ方向に動くとやられることになっているのだ。

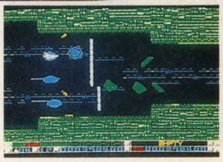
ねらいどころは背を向け合ったモアイの背中だよ。途中で立ち直すときは、ボスを含めてリップルは不利。

（ステージ6）

基本的に壊せる弾やトゲがほとんどだから、ファイヤーもけっこうイケる。立ち直りはミサイルとオプションさえあればなんとかなるかな。


⬆細胞壁もベクトルレーザー1発でこのとおり。強すぎるうっ！


⬅電撃も恐いけど、けっこうダンダンスクロールに当たったりするぞ。


➡板だ板だ！ 装備がかたまっていれば問題ないが、ミスると……。

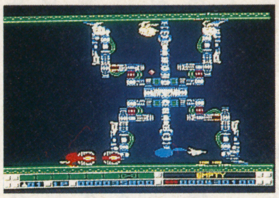
（ステージ7）

意地張って死ぬくらいなら、テイルガンを装備しておこう。地形を利用するという点では、上や前から飛んでくる流砂は弾よけにもできるんだよ。

（ステージ8）

アップレーザーとか貫通兵器があれば、楽に行けそうにみえる。しかし途中のツブツブ地帯がクセモノ。テイルガンでなんとかなるというものでもないし……。

さらにボス直前の放電地帯も、かなりのビビリものだ。ボスが弱いのが救いだね。


⬆クラブ。新解釈（？）でメカっぽくなった。学研のメカモみたい。

（ステージ9）

バリアーの張り替えがポイント。後半のほうがカプセルが出るので立ち直りはしやすい。前半はバリアーを張るよりもオプションが先だ。攻撃力を上げておかないと、はがれる板を撃ち落とせないぞ。

ステージ7　砂漠

装備が強いと雨あられの攻撃が待っている。バリアーを切らすな。

なぜか下の岩には穴があく。

ステージ8　細胞惑星

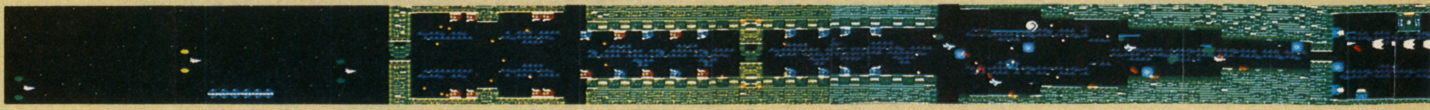
このアメーバの親分は刺激しなければ何もしない。でもそういうわけにもいかないか。上と下のカベが意味ありげに壊れるけど、とくに下は抜け出すときに当たりやすいのだ。

ステージ9　要塞惑星

バリアーを張る前に2〜3速にしておかないと、バリアーがすぐなくなってしまうぞ。立ち直るのなら、覚悟を決めてオプションをつけて切り抜けよう。

3面の隕石同様、全部撃ち落とそうなんて思ってはいけない。

下のハッチはミサイルを当てるとホーミングミサイルを発射してくるぞ。あと上下のレーザーも少し手強い。



しかも空撃ちすると命取りだ。

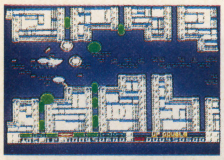
うまくかわせても最後はクラブが待っている。クラブのストロボアクション（?）を切り抜けられるか!?

マップで出せないステージ10攻略

最終面はヴェノム艦のような要塞ステージだ。砲台地帯を抜けて最初の難関は、カベからしみだす細胞のようなボールの体当たり攻撃。アップレーザーやミサイルで上下をかためておかないと、バリアーを減らされるぞ。

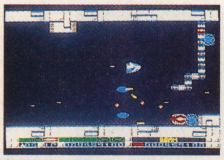
さらにせまい通路が続く。しかも途中の砲台と動くカベが行く手をさえぎるけど、前へ前へと進めば問題ない。難しいのはそのあと上下交互に立っている、カベだか棒だかわからない障害物だ。

根元の赤い部分が弱点だが、壊そうとすると階段状に曲がって防御する。これはオプションかミサイルを使って速攻で破壊しよう。

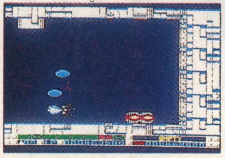


⬅こういう始まりはグラ2の最終面を思い出すなあ。

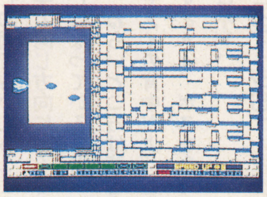
➡次から次へと緑の弾がヨヨヨ迫る。逃げきれるか?



➡このガキンガキン曲がるアームがクセモノ。根元をねらえ!



⬅あるアイテムをとるとこのとおり。そこはかとなくR・TYPE。



⬆ところが波動砲の威力は想像以上! ぶ厚いカベも木っ端微塵!

そして3つめを壊すと、なんかアイテムが。これはVIXENのエネルギーを貯めてイッキに前方のカベを吹き飛ばすものだが、1発撃つとなくなってしまうので、このアイテムを取る前にその先にいる砲台を破壊しておこう。

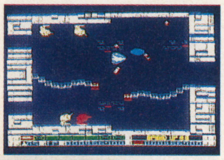
カベが近づいてきたら1発勝負! およそ1画面分のカベをスポーンと打ち抜くことができるぞ。

その後4機編隊で敵が斜めに流れてくる。カベに当たると反射してくるやっかいなヤツだが、前にもかいたとおり同じ方向に動かなければやっつけられるぞ。大トラップを抜けた後の心のスキをついてくる感じで、なかなかといったザコだ。

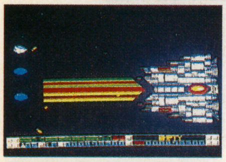
さらに進むと細胞触手が1本出てくる。こいつはカベに張り付いているのでかわせることはかわせるが、その先で左右から合計3本に囲まれるのは少しキツイ。ショットよりも、ミサイルを効果的に当てていくほうがよさそうだ。

これを抜けると最後の砲台地帯だ。ここでオプション1個、テイルガン、フォースフィールドぐらいの装備にはしておきたい。スピードも3速はほしい。ちなみにここから通路が上下に分かれていて、片方が行き止まりになっている。どちらが行き止まりになるかは、選んだ機種によって決まるぞ。

さあ、いよいよボスのおでましだ。このボスはまあ、デスMKIIのようなものかな。極太のレーザーを撃ってくるけど、撃ちながら横に掃射する距離が短いので、左右に振りながら発射のタイミングを見切ってしまえば十分かわせるぞ。それ以外の攻撃は、こちらから仕掛けない限りしてこないんだ（しゃへい板を壊した分だけ撃ち返し弾がでる）。



➡この触手、なかなか手強い。先が急所なのはわかるけど当たらん!

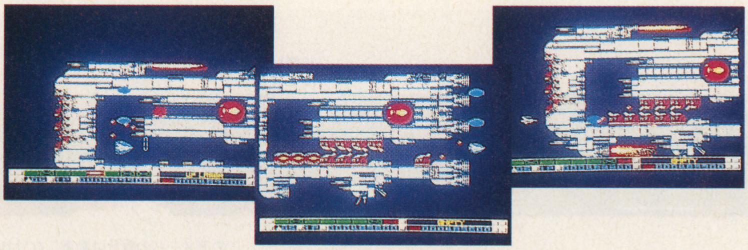


⬅こいつははっきりいって弱い。プレッシャーに負けるな!

こいつを倒すのはまあ、カンタンだろう。しかしコナミがこれで許してくれるハズはない。もう1台ボス艦のお出ましだ!

この1画面に入りきらない巨大戦艦は外側には砲台がなくて、ただ噴射口があるだけ。そして「入れるか」と言わんばかりに後ろ側が開いていて、砲台がずらっと口を開けている野田秀樹。

テイルガンが標準装備になっている理由が、これでわかってもらえたかな? なかに入り込めても安心してはいけない。中心核を守るしゃへい板が撃ち返し弾（!）を出すからだ。



出ました! 巨人戦艦。うまくオプションが入れられれば、あとあとかなり楽になる。でも立ち直りの装備ではまず無理というもの。回りこんでうまく入れても戦艦は動いている。カベに叩きつけられるな! これで最後じゃないっていうんだから恐いよね。

中心核を破壊したら、そこから戦艦内部へ突入だ。だいたい予想がつくと思うけど、ここから先は自分で確かめてもらいたい!

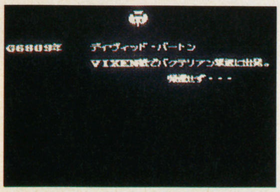
適度なハマリが◎だ!

自分でいうのもなんだけど、ボクはライターのなかではシューティングはへたなほうだ。でもこの〝ゴーファーの野望〟は、そんなボクでも十分楽しめる難度に仕上がっている。

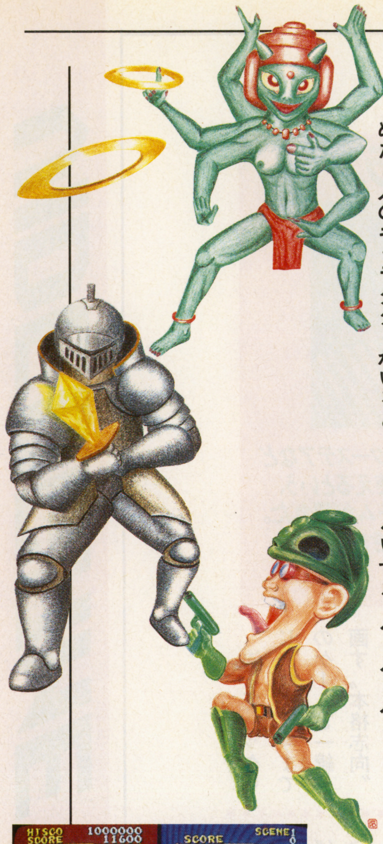
基本的にはどこで死んでも立ち直れるし（何度も何度もハマるけど）、いろいろな装備で何度でも楽しめるようになっているぞ。

あえて不満を言わせてもらえば、モロ〝グラ2〟や〝サラマンダ〟の遺産で食っている感じがする点くらい。次回作ではゼヒ、また〝グラ2〟くらいビックリするゲームを作ってほしいものだ。

（文／TAKE ON!）



⬆バッドエンド。完全クリアの鍵は最終面にあるのだが……。ちなみに2周め以降もちゃんとあるから挑戦してみてくれ。



ラストサバイバー

最大4台で合計8人まで同時プレイ可能という、通信機能をめいっぱい使ったゲームの登場だ。サバイバルゲーム感覚で銃をかついで歩き回れば、気分はもうコンバット！

セガ・エンタープライゼス

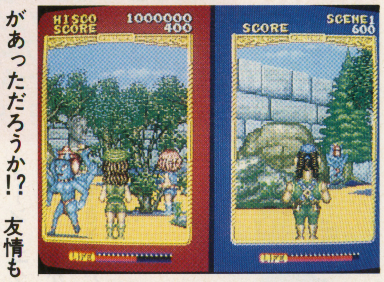
鍵を奪って生き残れ！

読者のみんなも1度くらいは、友達とエアガンの撃ち合いとかをやったことがあると思う。当たれば痛いのを承知で撃ち合うスリルや、動く標的めがけて銃をブッ放す快感は、体験した者じゃなければわからないものがある。

そんなちょっとアブないノリをビデオゲームにもちこんだのが、このラストサバイバーなのだ。

大まかなルールは、まず閉鎖された空間のなかにプレイヤーを含めた8人のキャラクターがいると思ってほしい。この8人は1人が1個ずつ鍵を持っている。そして出口を開けるには4個の鍵が必要なんだ。足りない3個の鍵は他のキャラクターを撃ち殺して奪い取るという、シンプルかつシビアなものだ。

誰か1人が鍵を4個持たなければ出口が開かないということは、自分以外はみんな敵ということ。ウワ～、かつてこんな残酷なゲームがあっただろうか!? 友情もへったくれもない、まさに弱肉強食、サバイバルの世界なのだ。こりゃおもしろいぜえ。へっへっへっ……。



箱庭のような戦場でも、お互いがどこにいるのかわからない……。

しかも3D画面！

操作方法は4方向レバーとショットボタン。レバーは頭の部分が回転するようになっていて、こちらの操作で自キャラの向きを変える。だから前を向いたまま横に移動したり、後ろに下がることもできるのだ。正面を攻撃しながら移動するときに便利だ。SNKのループレバーみたいなもので、慣れるのに時間がかかるが、慣れてしまうとループレバーより使いやすい感じがした。

プレイヤーがどちらの方向を向いているかは、画面右上にある磁石でわかるようになっている。

1台に2人ずつ、最大4台8人まで同時プレイが可能だ。プレイヤーが8人に満たない場合、他のキャラクターはコンピュータの操作になる。キャラクターに性格づけは、ないようだけど、アブなそうなネエちゃんとかマシンガン持った超越じいさんみたいのなど、感情移入しやすそうなのがそろっている。もちろん他のプレイヤーが選択したキャラは選べないよ。

自キャラはライフ制で、ダメージとは別に時間でも（少しずつだけど）減っていくから要注意。いかに早く相手を倒し、出口から脱出するかがゲームのポイントだ。

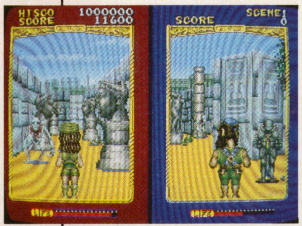
さてプレイしていて気がついたんだけど、このゲームでは自分の向いている方向以外は見えない。つまり背後からの奇襲が可能なのだ。他のプレイヤーの画面を見ながら、相手と自分の位置関係を把握すると楽だぞ。

それからサバイバルしている8人のほかにモンスターがウロウロしていて、こいつらをやっつけるとゴールドが手に入り、ショップで買物ができるのだ。ほかのプレイヤーよりも強い武器や防具で優位に立つのも賢い手だ。コンバットフィールド内にある〝MAP〟と表示された場所で全体マップが見られるので、ショップや出口、他のプレイヤーの位置を確認しておこう。

取材中に発見した、すごーくヒキョーな作戦？を紹介しよう。あらかじめ出口付近に移動して、鍵を集めてきたヤツが来るのをひたすら待つ。向こうは戦闘してきているので、必ずダメージを受けているはず……。それからどうするかは想像できるでしょ？

協力するもよし、裏切るもよし。ウップンばらしにはうってつけのゲームだぜ。ゼヒ友達を誘ってプレイしてくれ。後でどうなってもしらないけど……。（文／みやび）

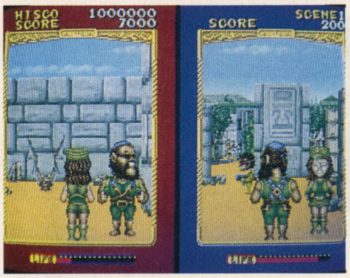
※画面写真は開発中のものです。



右、レバーの頭をひねって8方向に自分の向きを変えられる。

いやがったな！　左右見比べるとお互い画面の中に！　対決だ!!

はたして隣のプレイヤーは？　おっと、左はカーリーに襲われた！



こんな近くに相手がいるのに撃ち合わないなんて……。

海はいいなあ、なんていってるほど悠長じゃないんだ、本当は。

ウイニンググラン

シフトチェンジにヒール&トゥ、カウンターステアなどあらゆるレーシングテクニックが使えるという、シミュレーター的なリアル志向のゲームが現れた。カーレースゲームはここまできた！

ナムコ ©㈱ナムコ

決してハッタリじゃない、今までのゲームと一線を画す〝本格志向〟の作りはナミじゃないぜ。うォ〜、ブォンブォーンヴォ〜ン、エクゾーストノートが聞こえてきそうだぜぇ〜っ!!

栄光をつかめ！

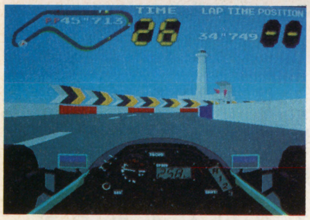
F1——それはスピードという悪魔に魅了された男たちのロマンである。プロストがセナが、そして中嶋が、命を賭けて勝ち取った、栄光の〝ウイニング・ラン〟。ナムコの体感第2弾は、その名もズバリのカーレースゲームだ。

F3000は3速、F1は5速だ。ビギナーは3速から始めよう。

最初は練習走行だ。ギアの操作と本番のためにコースを覚えよう。

データのカタマリ

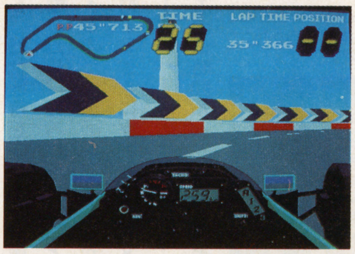
まず、画面を見た感じがフツーのゲームと違うよね。いわゆるゲームふうのグラフィックではなくて、視点の変化に合わせてグラフィックできる本格的な3次元CGを採用しているので、自分が本当にコクピットから見ているように感じられるのだ。



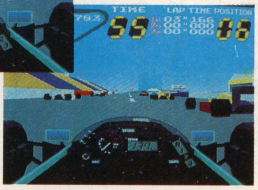
コーナーが近づいてきた。このへんでシフトダウンしないと……。

たとえば、事故ってスピンすれば背景がグルグル回って見えるし（ほら、今までのゲームって自車が爆発したりブッ飛んだりしてたでしょ。だからこういう表現が新鮮だし、実際にリアルなわけ）、コースを逆走することもできるのだ（ワザワザ金を出してやるヤツはいないだろうけど）。

ここまで読んで〝なんだい、ウリはグラフィックなのか〟とタカをくくってるそこのキミ、話はこれからが本番だ。このゲームの本当のウリ、それはとんでもなくリアルな、ひょっとしたら要普免なんじゃないか？ といいたくなるような操縦感覚なのだ。

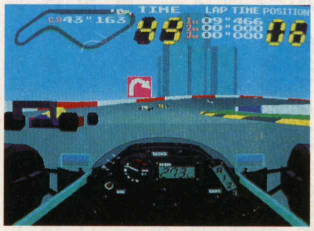


アブね〜！ ブツかる〜っ!! とまあ、この感覚がたまらないのだ。

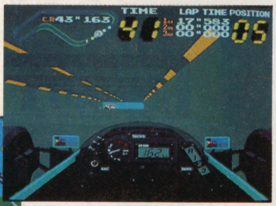


本番のグランプリは出場台数も多くなり、一段とシビアだ。

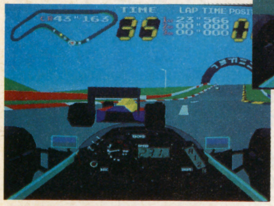
もちろん車なんだからハンドルで左右に操作、加速・減速にアクセルとブレーキを使うのは当然だ。しかし、ギアはハイ&ローじゃないぜ。ゲームスタート時にイージー（F3000）を選ぶと3速ミッション、テクニカル（F1）だと5速ミッションという凝り方なのだ（バックもついてるぞ）。これでクラッチまであったら、本当に要普免だぜ！



スタート直後のバンクからトンネルが勝負ポイント。抜きまくれ！

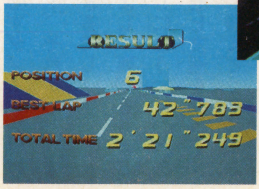


トンネル内で後方から迫るのは、フェ○ーリかマク○ーレンか!?



敵車のバックについたぜ！ これからブッチぎってやる！

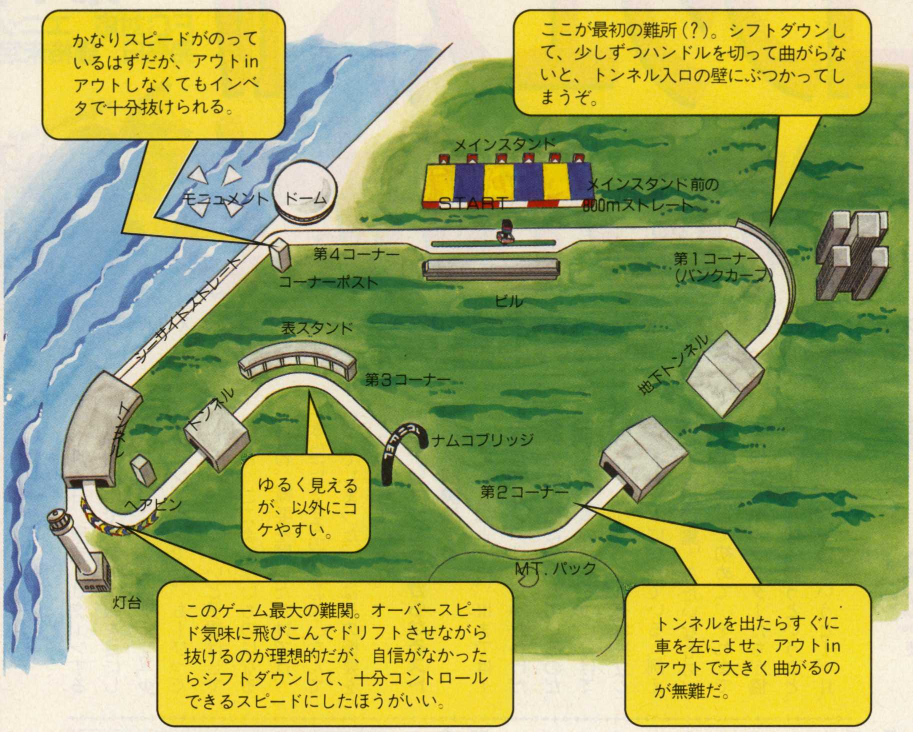
車を見ただけじゃわかんないが、イージーとテクニカルじゃマシンの性能が段違いなのだ（F1とF3000なんだから、違ってて当たり前だけど）。もちろん、テクニカルのほうはコントロールもシ



ゴールすると順位やベストラップなどが出る。上位入賞を目指せ！

よっしゃゴールだ。でも誰もいないのはチト寂しいな。

ウイニングランNG集その1。これがウワサの逆走だぜ〜っ！



ビアだぜ！

さて、無免許でドライブしたことのある不良読者（?）以外は、3速だ5速だといわれてもピンとこないかもね。ましてや、それをどこでどうシフトチェンジ（ギアを変えること）したらいいのかなんて、わからないよね（ボクもわからなかった）。

そこで登場するのがタコメーターだ、これはインパネ（計器板のこと。車ではこう呼ぶとカッコイイ）の左側にあるメーターで、エンジンの回転数を表している。エンジンの回転数が上がればスピードも速くなるけど、エンジンの回転数には限界があるから、もっとスピードを上げようと思ったら、今よりも高いギア比にシフトチェンジしなくちゃならない。そのタイミングを教えてくれるのがタコメーターだ。

その2。スピンすると背景のビルが目の前に迫ってくる！

エンジンの回転数は高いギアに変えると下がり、低いギアにすると上がるので、スピードを上げるのならタコメーターがレッドゾーン（目盛りが赤くなっている部分。えてして赤はヤバイものだ）にかかる少し前ぐらいがシフトアップのタイミングってわけだ。シフトアップすると回転数が下がるので、そこから回転数が上がる分だけまたスピードが上がるのだ。ただし、1→3みたいな欲張ったシフトアップをすると、回転数が下がりすぎてスピードが上がらなくなるから気をつけよう。

操作がシビアなのはハンドルだって同じこと。大きく切りすぎればスピンするし、車の先端やタイヤの両脇など、当たり判定が厳しい。車両感覚を身につけないとダメなのだ。

こうやって書くと、なんか難しそうなゲームって感じがするかもしれないけど、これこそ実車のデータに基づくものなのだ。モノホンは甘くないぜ！　でも、こんなシビアなおもしろさも悪くないぞ!!

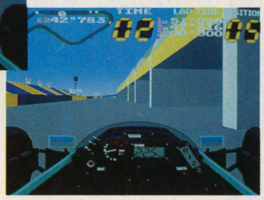
オートマのYASもビビった

ゲームはポールポジション（ふ、古すぎる……）のような予選走行があり、規定タイム内にコースを1周するとそのラップタイムによって、本番のグランプリのスタートポジションが決まるのだ（タイム内に1周できなければ、予選落ちとなりゲームオーバー）。

グランプリはイージーが3周、テクニカルが4周。各周ごとに制限時間があり、制限時間を超えるとその時点でゲームオーバーだ。

コースはオリジナル設計だが、要所要所に世界の有名サーキットにクリソツな部分がある。ところがこれは、たんなるお遊びじゃあないんだ。コースが同じってことは、そこを走るテクニックもそれ相応のものが要求されるってことなんだな。余談だけど、いっしょに取材に行ったYAS（免許あり）とボク（も、もってない）がプレイした結果、免許もちのYASのほうが上達が早かったのだ。

その3。せっかくピットインしても誰もいない。マンモス悲P！


その4。人影のないサーキットに現れた彼は、いったい何者？

ゲームでしか運転していないボクと、実車経験のあるYASとの決定的な違いは、

①シフトチェンジするときにボクはスピードメーターを、YASはタコメーターを見ながらやっていた。

☆シフトチェンジはタコを見ろ！

②コーナリングのとき、ボクはインコースからシフトダウンせずに突っこんでアウトに流されロスタイムしてしまったが、YASはシフトダウンしてからコース幅を利用して余裕をもって回り、平均速度を落とさなかった。

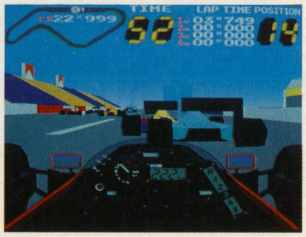
☆コーナーはアウトinアウトだ！

③ボクは壁や他車と自車との距離がわからず、接触しがちだった。

☆車両感覚を身につけろ！

つまり、この3つが㊒と㊔との差であり、巧くなるために必要な条件というわけなのだ。う～ん、ここまでくるとゲームというより、もう完全にシミュレーターだぜ。中高生のBEEPERよ、こいつはちょっと覚悟してかかれよ!!

（文／みやび）

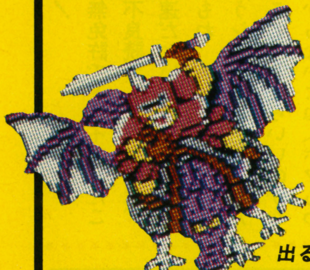

さあキミも、栄光のウイニング・ラン目指して突っ走れ!!

ちょっと遅れたけど

緊急特報 ドラゴンクエストⅣ 導びかれしものたち

その第1報

FC対応　エニックス
発売日／価格未定



出るとか出ないとか、いやスーファミで出るとか様々な憶測が乱れ飛んだ通称オバケソフト「ドラゴンクエストⅣ」、いよいよ未知のベールが剝され、概要が明らかになる。BEEPならではの緊急巻末レポートをどうぞ!!

驚愕の新システムを次々と採用!! とにかく読め!

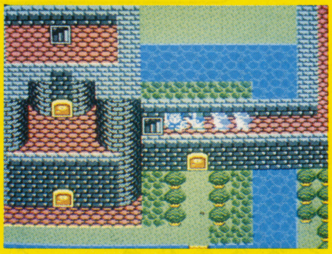
1月4日、東京へUターンする新幹線の中で、この情報を目にした。もちろん500万部を誇る「少年ジャンプ」誌でだ。もーびっくりしたね。あるていど予想はしてたけど、ここまで凄いものになるとはね。概要を聞いただけでは、「本当にできるのかいな?」なんて思ってしまった。ではその概要を少々説明してみよう。

●シナリオが全5話からなるストーリー展開になる

ごぞんじのように、Ⅲまでは1本通してのシナリオだったわけだが、Ⅵは5話に分かれているのだ。しかも、1本の話を5つに分けているのではなく、それぞれ独立したストーリーになっている(例えば「短篇小説集」みたいなもの)。そして5話目で初めて、それまでに登場したキャラクターたちが協力して巨大な悪と戦うということ。そしてその内容はというとⅠ、Ⅱ、Ⅲとは関連が……。

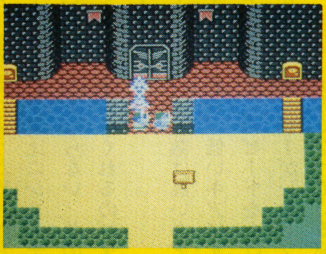
●ファミコンはもちろん、RPGでは初の8人パーティーが可能

5つのシナリオに登場する8人のキャラクターを、最終的にはズルズルとひきずって歩けるようだ。Ⅰは1人、Ⅱは3人、Ⅲは4人だった。容量も倍々だから、増えるとは思っていたけど、8人とは…。ところがこれだけじゃなく、モンスターの中にも仲間できるやつがいるって。最大10人で行動をともにできるってことだ。なんとまあズルズル恐ろしいことよ。


町の中もかなり立体的なグラフィックになっている。

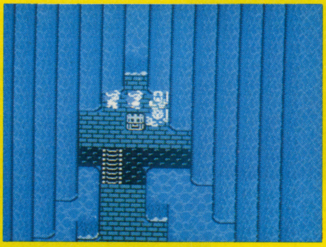
●Ⅰ＝256K、Ⅱ＝1M、Ⅲ＝2M、そしてⅥ＝4Mの大容量

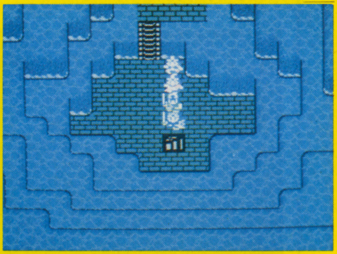
ただそういうこと。だけど、4Mになればなったで開発の人は4M用に開発するから、けっきょく足りなくて容量の取り合いになってるらしい。


今度のお城はマークじゃないよ。すべて原寸大さ。とにかく大きなお城に感激!

●町自体、2階だてになってたりする。とにかくグラフィックが強化されている

Ⅲまでの町の形態とはちょっと違うのだ。たとえば町の中に城のマークがあって、そこに入ると城の中に入れるってかんじだったけど、Ⅳはそのまま原寸大のスケールなのだ。町、城、ダンジョンなどグラフィック関係もいいぞ。とまあこれだけ見ただけでもドラクエⅥの凄さがわかるよね。ⅠからⅡ、ⅡからⅢのときよりも、ガラっと雰囲気が変わるかもしれない。なんといっても最高10人まで連れて歩くためのキャラクターシステムの開発、そのための戦闘システムなど、新たな試みが次々と出てくるからだ。あいにく発売日と定価はまだ明らかになってはいないが、来月号では次の段階の情報も公開できそう。かんたんにすべてが明らかになるほど「ドラクエⅥ」は甘いもんじゃないぜ。


圧倒的な迫力のダンジョン。氷の柱が迫ってきそうなかんじだ。


4Mってことはダンジョンとか広いんだろうなあ。オレ広いの嫌いなんだよな。

とにかく次号を待て!!

各界(階?)著名人よりのコメント

営業部　湯浅氏

「いまⅠをやっているところなんだけど、意外とかんたんだったから、もっと複雑にしてくれてもいいよ。後、絵柄がワンパターンだから、もっと工夫がほしいね。期待してます。」

営業部　中藤氏(元自衛隊)

「興味ねえよ。ファミコンは教育によくない。子どもは太陽の下で遊べ! クラいぞ。おれはパチンコのほうが好きだ。」

Oh!PC　森本氏

「4Mということで、まとまりがなくなったらイヤだなあ。どーせ買う定番ものだから、いいものを作ってほしいよね。」

Oh!PC　新屋氏

「斉藤由貴は出ないんですか。」

BEEP編集長　川口氏

「7月か8月に発売ということだけど……。家族、親戚一同期待してます。」

BEEPセガ担当　福田氏

「妻が家で首を長くして待ってます。PSⅡの次はドラクエⅣだ。」

ゲーマー　SHOTAN氏

「5シナリオで、5回楽しめる(!?)つーのがいいですね。ドラクエの攻略はオレがもらった。待っててマリちゃん! はやくプレイしてみたいです、はい。」

カメラマン　宮脇氏

「Ⅲのエンディングにはオレも息子も感動の涙を流したもんだ……。今度も息子と勝負ということになるな。」

好評発売中

隅におけない
イイ話を満載！

レトロゲームからファミコン、ギャンブルまで
すぎやまこういちのエッセイと
愉快な仲間たちとの鼎談を織り混ぜて

いま
新しいカタチの
「ゲームブック」
の誕生です。

著者／すぎやまこういち
A 5判・ゲームボード付き
定価／2,800円

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

RPGを作るか、RPGを読むか!?

好評発売中!!

RPG設定資料 魔法王国シムルグント

著・堀蔵人

RPGは好きだけど、どうやってシナリオを作ったらよいかわからない、もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、『ムーンダンサー』の著者・堀蔵人さんが魔法王国シムルグントを舞台に、神話・歴史・地形・生活慣習などの世界設定と、キャラクター・職業・武器・防具などの部分設定をし、RPG作りの素材を提供したのが本書です。本書の設定を使ってキミのRPGワールドをさらに膨らませてください。

また、設定資料というのがよくわからないという人は、巻末のシナリオ「サクノスの剣」から読みはじめると、この"魔法王国シムルグント"の世界がさらに深く味わえるはずです。

●B5判・本文228ページ
●定価1800円
●(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
☎03-261-4095

本邦初のRPGコンストラクション・ブック登場!!

日本初のピンボール・ブック

ピンボール・グラフィティ

あのピンボールに会いたい。

村上春樹、すぎやまこういち／書き下しエッセイ

1965～88年のピンボール約180台を一挙掲載（カラー・モノクロ）

特別読物／定説ピンボール史

ピンボールをもっと楽しもう／実践ピンボール講座

ピンボール・サウンド，ピンボール・シネマ，ピンボール・グッズなど**ピンボール情報**がいっぱい／ランダム・インフォメーション

こんな事典がほしかった／ピンボール用語事典

その他ピンボール記事を満載

PINBALL GRFFITI

3月発売予定

B5判／208ページ

予価3,000円

SOFT BANK

日本ソフトバンク出版事業部

大好評発売中!

●幻想の日本を求めて

RPG幻想事典・日本編
ジャパネスク

飯島健男 監修　A5判・208ページ

『記紀』に見る神の時代、幻想物語を動かすキャラクター、日本に伝わる術のすべて、武器・防具・道具・術具など知りたいことを満載! 250点を超えるリアルなイラスト。日本版RPGファン待望の1冊。

定価1,800円

●RPGファンのための読んで楽しむ事典

RPG幻想事典

早川浩 著　A5判・288ページ

本書は、RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの特徴・由来などを紹介しながら、より深くRPGのおもしろさを味わってもらおうというものです。

定価1,500円

●1コイン組曲をアーキテクチャーする

保存版GS倶楽部

GSライターズ 編　B5判・160ページ

ゲームの音楽・ソノシートはもちろんのこと、ゲームサウンドのすべてを1冊に! すぎやまこういち氏推薦のこんなオシャレな本を、キミのGSコレクションにぜーったい加えてほしいっ!! 2枚組ソノシート付

定価1,900円

●ナムコのすべてがわかる本

新明解ナム語辞典

西島孝徳 著　B5判・280ページ

史上初の、ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は、「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで1,134項目。プラスチック装・ダンボール函入・オールカラーの豪華限定版で登場だ!

定価5,000円

●セガのゲームを徹底攻略

セガ・ハイテク図鑑Vol.1〜5

各巻B6判・112ページ

必勝攻略テクを満載したセガファン必読のシリーズだ! Vol.1 ザ・プロ野球/アウトラン他 Vol.2 エイリアンシンドローム他 Vol.3 ファンタシー・スター他 Vol.4 Rタイプ他 Vol.5 イース/孔雀王他

定価各600円

日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03-261-4095

ユニオン亭

飽(あ)きたら商(あきな)い。

エ～しばらくのあいだおつきあいのほどを～
最近、うちの倅が新しいパソコンソフトやCDをどんどん買ってくるんで
「そんなに小遣いやってないのにどうしたんだ?」って聞くとね、
「小遣いが少なくてもユニオンがあるから平気さ」ってんできあ。
聞けば、ユニオンじゃ、パソコンソフト、CDやレコード、
それにハードも高価買取りをしてる。
それで新しいのに買い替えるってんでさ。
さっそくアタシもね、
のぞいて見るかと思って出てこうとすると
「まとめて処分するんだったら
　うちの電話ですませばいい」ってんですよ。
ユニオンってところは、電話一本でOKなんだって。
世の中、ホント便利になったもんだネ。
うちの倅もカシコクなったもんだってホメてやると、
「オヤジは古いんだよ、そんなことといってると
オヤジもユニオンの高価買取りにだすぞ」っていいやがる。
これや倅に一本とられたワイ。

A オーディオ **V** ビデオ **C** コンピュータ　ソフト&ハード 高価買取

信頼のプロショップに、おまかせ下さい。

〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1　受付時間＝10：00～20：00　(コレクトコール大歓迎　☎106へお申し込み下さい。)

union CALL ON SERVICE

1 まずはお電話を!
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利。現金買取り価格をその場で即答。

2 無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス。ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK!

3 高価査定
独自のプライスリストにより、業界トップクラスの高価査定をいたします。電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します。

4 現金支払!
買取代金は、口座振り込みいたします。

5 ご来店でもOK!
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります。(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい。)

CD　レコード　ミュージックテープ　ビデオカセット&ディスク　ファミコン
●要らなくなったAVCソフトのご処分は………
☎03(264)7934
ディスクユニオン
disk union

オーディオ　ビデオ　テレビ。　パソコン
●要らなくなったAVCハードのご処分は………
☎03(262)9674
オーディオユニオン
audio union

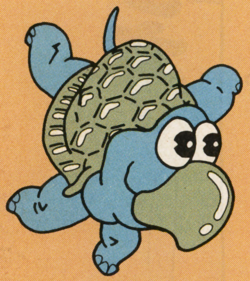
ファミリーコンピュータ

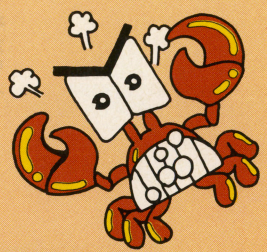
FMC-KMA

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

Nintendo®

マリオはゲームの基本だね！





帰(かえ)ってきた マリオブラザーズ

このディスクソフトは、昭和58年発売のファミリーコンピュータ用ROM(ロム)カセット「マリオブラザーズ」をもとに、ディスクライターによる書き換え専用にしたものです。

ハイスコアのきみに、い〜ものあげる！

キミのスコアが一定レベルをクリアしたら、「マリオふりかけ」でおなじみの永谷園から、“マリオグッズ”が抽選で当たるチャンス！画面に出た暗号をハガキに書いて送ってね！くわしくは取扱説明書で。

- 20万点コース（150名様）スーパーマリオ3あるいは任天堂の最新ゲームのROMカセット
- 10万点コース（450名様）スーパーマリオ3トランプ
- ダブルチャンスとして、ご応募いただいた方全員の中から 抽選で2,400名様に、スーパーマリオ3キーホルダーをプレゼント。

スーパーマリオ3ROMカセット

※なお、お一人様6回までご応募いただけますが、同一賞品が2回以上あたることはございませんのでご了承ください。

CM(コマーシャル)入りで（書換料）**400円** 協賛 永谷園

ディスクライター専用ソフト 11月30日書換開始

©1988 Nintendo

※昭和63年11月30日より書換えしております。

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541—6113

東京支店(03)254—1781　大阪支店(06)245—4155　名古屋営業所(052)571—2506　札幌営業所(011)621—0513　岡山営業所(0862)52—1821

面白さに燃えろ!
SEGA
難関突破だ、ジャンケンポン!
ALEX KIDD
天空魔城
アレックスキッドの大冒険が、
16ビットにパワーアップ!
2メガ
5,500円
標準小売価格
2月上旬発売予定
ストーリーに熱くなれ!
6メガ
価格未定
近日発売予定
ファン待望のRPG巨編、初の6メガ!!
ファンタシースターII
PHANTASY STAR II
美しいグラフィック、広大なプレイフィールド、そしてアニメのような戦闘シーン。壮大なストーリーで展開する16ビットRPG。未体験の感動を、きっとあじわうことだろう。
今年は、メガドライブ!!
大好評発売中!メガドライブカートリッジ
おそ松くん はちゃめちゃ劇場
2メガ
©フジオ・プロ/講談社・スタジオぴえろ
ギャグと冒険の
アクション・アドベンチャー!
5,500円 標準小売価格
獣王記
4メガ
闘え獣人。
変身シーンに話題集中!
5,800円 標準小売価格
スペースハリアーII
4メガ
超能力戦士が、
ふたたび宇宙に!
5,800円 標準小売価格
スーパーサンダーブレード
4メガ
発進せよ、
ハイパーウエポン・ジェットヘリ!
5,800円 標準小売価格
次々出てくるメガドライブカートリッジ!
発売予定
超大型ゲーム!!
■最強のシミュレーションゲーム!
「スーパー大戦略」
■ベースボールゲームも
16ビットの時代だ!
「スーパーリーグ」(仮称)
■スリルとスピードで迫る
16ビット・シュート!
「スーパーサッカー」(仮称)
■人気アクション映画を
そのままゲームに!
「ランボーIII」
■バイクレース・
シミュレーションの決定版!
「スーパーハングオン」
※メガドライブカートリッジは、
メガドライブ専用のゲームソフトです。
時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
▶16ビットをメインにしたツインCPU搭載
▶10音1ノイズのサウンドを響かすトリプル音源採用
▶ゲームレベルを高めるツインスクロール機能装備
▶操作性抜群の4ボタン(3トリガー)コントロール
パッド1個標準装備(コントロール端子2個付)
セガ・メガドライブ 標準価格¥21,000
先進の画像処理技術で
POWER 1 ビジュアルショック!
16ビットパワーの
POWER 2 スピードショック!
FM音源+PSG音源+PCM音源で
POWER 3 サウンドショック!
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター
マスターシステム・マークIIIの
ゲームソフトが遊べる
メガアダプタ 発売中!
4,500円 標準小売価格

Beep ビープ
3
1989 MARCH
平成元年3月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻3号通巻53号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
定価390円

発売3月23日

Falcom

シューティング"革命(レボリューション)"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。

画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう星間貿易。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

雑誌17659-3 T4911765903399 Printed in Japan